

A szórakoztató informatikai magazin

# A GURU



**Oldtimer  
Der Clou  
Valhalla 2  
Kingmaker  
Sensible Golf**



# INTRO

Sziasztok!

Íme elérkezett a pillanat, hogy bejelentjük, itt a második Amiga GURU. Az első szám igen vegyes fogadtatásra talált a számítástechnikai lapokat olvasók között. Az Amigások természetesen örültek a változtatásnak, bár előfordult némi morgolódás a cikkek frissessége terén. Valóban egy kicsit avitos volt némelyik cikk, ez annak tudható be, hogy a cikkírói gárdát is meglepetésként érte az Amigásodás és pillanatok alatt kellett előteremteni a betevő cikkeket. Most már ez másképp volt, de még valószínűleg van mit javítanunk.

A hónap szenzációja, csakúgy mint a PC GURU esetén az újsághoz megjelentetett lemez melléklet. A lemezt meg lehet rendelni, illetve az előfizetőink rendszeresen kapni fogják mindentajta ellenszolgáltatás nélkül. Ebből is látszik, hogy érdemes előfizetni a GURU-ra. A lemezen mindig újdonságok, érdekességek és egyébek lesznek, melyek kapcsolódni fognak az újság tartalmához. Reméljük tetszeni fog próbálkozásunk, nekünk egy kicsit a régi lemez GURU-k hangulatát idézte a dolog.

Kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek

GURU team

## RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címenél  
1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanítt előfizethes lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!

Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán  
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina  
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor  
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.  
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.  
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a.  
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT. • ISSN 1216-2353  
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814  
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató  
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.



# TARTALOM

- 4 Hírek
- 6 Oldtimer
- 10 Sensible Golf
- 11 Syndicate
- 12 Valhalla 2
- 16 Der Clou
- 19 Super Skidmarks
- 20 Kingmaker
- 24 Shareware játékok
- 26 Levelezés
- 28 Zenemánia
- 30 Hardware Bazár
- 31 A Rendszerbarát
- 32 AMOS
- 33 Apróhirdetés
- 35 PD Zóna
- 36 Programozástechnika
- 41 Filmvilág
- 42 Atari rovat
- 45 Assembly programozás
- 46 Cheat
- 47 A1200 tower
- 48 Ray Tracing
- 50 CD-ROM
- 52 Amine! CD
- 54 Külvilág
- 56 Demologia
- 58 Toplista

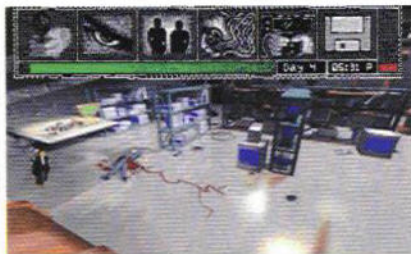




# HÍREK AMIGA

## Bloodnet

A Gametek jóvoltából nemrégiben megjelent a Bloodnet A500 és A600 verziója is. A PC-n igen nagy sikert aratott cy-

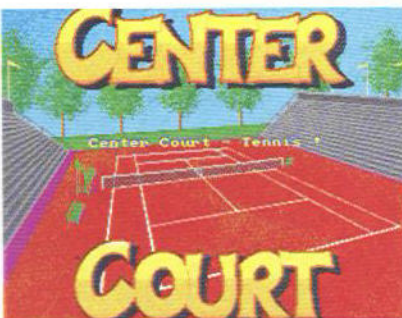


<b>Ransom Stark</b> 101 Points 100 CID MINIMIZING 10% Bloodlust 10%		
<b>PHYSICAL</b> Strength 10 Endurance 10 Speed 10 Stamina 10 Pick Pocket 10		
<b>COMBAT</b> Knife 10 Firearm 10 High-Tech 10 Bio-Tech 10 Disarm 10 Stun 10		
<b>PERSONALITY</b> Leadership 10 Innocence 10 Faith 10 Courage 10 Luck 10 Greedy 10		
<b>MENTAL</b> Intelligence 10 Fast-Talk 10 Observation 10 Bargaining 10 Trickery 10 Mediation 10 Luck Pick 10		

berspace kalandjáték 99 évvel a mai kor után játszódik, a teljesen "el-technosodott" New York-ban. A cyberkönyvekből már jól ismert környezetet is megtalálhatjuk a játékban, így ne lepődjünk meg ha ismerős szituációkkal és jellemzőkkel találkozunk. Egyébként az izzig-vérig kalandjáték nem tartozik a könnyebb alkotások közé, csak azoknak ajánlhatom, kik komolyabban akarnak foglalkozni a cyber világgal. A játékról több korábbi PC GURU-ban is jelent meg cikk folytatásokban, a segítséget keresők forduljanak nyugodtan a leíráshoz.

## Centre Court Tennis

Az ACID nemsokára egy remek tenisz programmal lepi meg a játék szerelmeseit. Elég régen nem láttunk már ilyen jellegű programot, így csemegének számít ez az alkotás. A játékban sima meccseket is játszhatunk, vagy éppen tournament



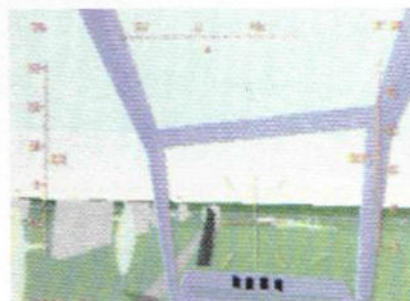
módba is kapcsolhatunk, mikor is egy teljes idényt kell végigjátszanunk. A játék grafikája nem tartozik a legnagyobbak közé, de azért még megüti a mércét. Figuráink néha igen érdekes mozdulatokra képesek, csak éppen az ütőjüket nem dobják fel amikor nyertünk. A mozgás igen szépre sikeredett, bár mintha egy kicsit darabos lenne időnként. A program A500-ast igényel, így mindenki hódolhat a tenisz örömeinek.

## Coala

A Coala-ról már ejtettünk néhány szót az ECTS beszámolóban, nos egy kicsit pontatlanul. A program nem repülőgép, hanem egy harci helikopter-szimulátor lesz, ha minden igaz olyan jellemzőkkel, amit eddig nem láthattunk még Amigán. A mouse-val vezérelt programban légi és földi támadásokra is kell számítanunk, az ellenteleink mindent felvonultatnak ellenünk ami csak van. A játék helyszíne egyébként a Rainbow Islands névre hallgató sziget, mely természetesen a mi tisz-



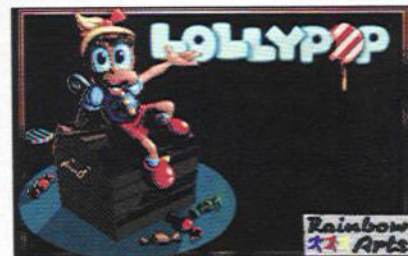
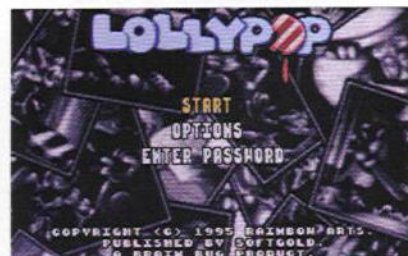
teletünkre igen csak tele lesz ellenséggel. A program kizárólag AGA-s gépekre fog megjelenni, bár valószínű, hogy erre csak a sebesség miatt volt szükség. A grafikája egyébként jellemzően a vektorokra épül,



sajnos még várunk kell arra, hogy texture-mapped technikával készüljenek a game-k Amigára is. A játékot egyébként az Empire adja ki és méltó vetélytársa lesz a nemrégiben megjelent Zeewolf-nak.

## Lollypop

A Rainow Arts nem nagyon jeleskedett eddig nagy játékokkal, most sincs ez másképp, hiszen maradtak a jól ismert bevált szokásoknál, a Lollypop elkészítésénél. Persze a platform, ugrálós játékok kedvelőinek tetszeni fog a game, hiszen a játék hatalmas. Mindez abból következik, hogy 1300 képernyőn és 28 pályán keresztül kell kis figuránkat vezérelnünk. A pályák igen változatosak, megtalálható itt a havas téli tájtól kezdve a zöldellő erdőn keresztül a bányák nyirkos sötétjéig





minden. Persze nem lesz könnyű dolgunk, hiszen a játék időre megy, így sietnünk kell ha el szeretnénk érni a pálya végét mielőtt lejár az időnk. Rengeteg ellenféllel találkozhatunk a játékban, nem lesznek olyan nehezek a feladatok, hogy ne tudnánk megoldani őket. A grafika nagyon szép és ez azért is érdekes, mert mindentajta Amigán kifogástalanul fut a program.



## Manchester United: The Double

A foci programok szerelmesei egy új nagyszerű alkotást vehetnek a kezükbe, hiszen megjelent a Manchester United folytatása. A Krisalis hú maradt az axonometrikus ábrázoláshoz, a szokásos perspektívában irányíthatjuk csapatunkat. Nem sokat változott a játék kinézete, inkább az opciók és választási lehetőségek



bővültek. Mindenféle variációt beépítettek a programozók a játékba, a csapatunkat ezek után már tényleg teljesen az igényeinkhez igazíthatjuk. A szaksajtónak természetesen volt viszonyítási alapja, hiszen mostanában rengeteg fociprogram jelent meg Amigára. Sajnos a programot nagyon lehúzták, hiszen mindenhol a Sensible World of Soccer volt a nyerő. Azért nem olyan rossz a játék, szerintem érdemes kipróbálni mindenkinek.

## Ruffian

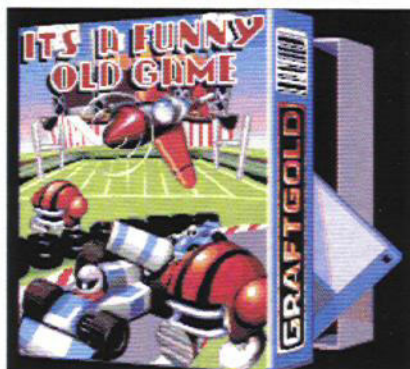
A Grandslam nemrégiben egy remek ugra-bugra játékkal örvendeztette meg a piacot, mely Ruffian névre hallgat. Egy tipikus platform játék, mely sajnos nem valami nagy durranás, hisz rengeteg hasonlót láttunk már. Főhősünket rengeteg elenséges vidéken kell keresztül vezetnünk. Ártó szándékú dzsungel, teli majmokkal, vagy éppenséggel egy bányányi kígyó (vagy talán kígyónyi bánya), szóval nagyon nehéz dolgunk lesz a játék során. Nem mondhatjuk el, hogy valami kimagasló a grafikája, hisz néha inkább egy házi készítésű programra hasonlít. Ettől függetlenül érdemes megnézni a játékot,



bár szerintem határozottan zavaró a történet és a grafika kidolgozatlansága. Sajnos úgy láttam, ez nem csak az én véleményem, hisz a program nem kapott sehol sem 50 %-nál jobb értékelést. Nos, úgy vélem ez nem is csoda, bár gyanítom, hogy ez még így is beleillik a Grandslam üzletpolitikájába.

## Virocop

A Renegade fejlesztői mindig jó kis programokkal örvendeztettek meg bennünket, hogy csak a Chaos Engine-t említssem. Nos, most sincs ez másképp, hisz a Virocop mind grafikájában, mind kivitelezésében nagyon hasonlít a Chaos En-



gine-ra, talán nem is véletlenül. A játékot '93 júliusában kezdték el fejleszteni a Renegade-nél, de ez nem is baj, hiszen egy ilyen platform/shoot-em-up játéknál nagyon számít a kidolgozottság. Főhősünk DAVE a vírusok ellen indul harcba a játékban és lesz is bőven dolga, hisz a helyszíneken csak úgy hemzsegnek az ártó szándékú ellenfelek. Több fajta fegyver áll a rendelkezésünkre a játékban, így különféle rakétákkal vagy egyszerűen csak puffogatva tudunk előrehaladni. Némi gyűjtögetés is van a programban, az extra tárgyakhoz és bonus kiegészítőkhöz csak így juthatunk hozzá. Nagyon pofás a játék, egy kicsit a régi szép időköt idézi, amikor naponta jelentek meg hasonló kivitelezésű játékok Amigán. A játék A500-on fut, de készül az A1200-as verzió is.





Nyugati szomszédunk, Ausztria, eddig nem igen jeleskedett a programfejlesztések terén. Ezen azonban a Graz-i székhelyű Max Design változtatni akart, amikor piacra dobta a nagyszerű 1869-et, majd a hasonlóan sikeres Burntime-ot. Az alábbiakban ismertetésre kerülő, "autógyár-igazgató" szimuláció szintén az ő házuk tájáról származik. Csaknem két hónapja került a kezem ügyébe a program A500-as változata 8 lemez terjedelemben. A grafika ott sem volt rossz, de a német nyelven kommunikáló game,



ez utóbbi okból kifolyólag nem túl sok időt tölthetett el a winyómon. Nemsokára megérkezett a progi AGA verziója, mely csupán 12 megát zabált le a hard diskemről. A megnyerő külsejű, 256-színű stuffhoz már nagyobb kedvvel ültem le. A számítógépesek körében nem túl népszerű német nyelvel végül sikerült megbarátkoznom, noha én is otthonosabban mozgok az angol nyelvterületen. (Gondolom, sokakat a program nyelvezete kedvetlenített el a játéktól.) Remélem, ezen leírás segítségével megkíméllek benneteket a szótározgatás kellemetlen élményétől, s némi segítséget nyújtok a nehéz kezdethez.

1898-at írunk. A gépipar, így az autógyártás is rohamos fejlődésnek indult. Az imperializmus korára oly jellemző vállalatok versenyében életben maradni nem lesz gyerekjáték. A mi feladatunk az, hogy az alapítókénk egy kis cégbe való fektetésével monopoli-

# 1869

záljuk az európai piacot, s elkezdjük a teljes csődöt.

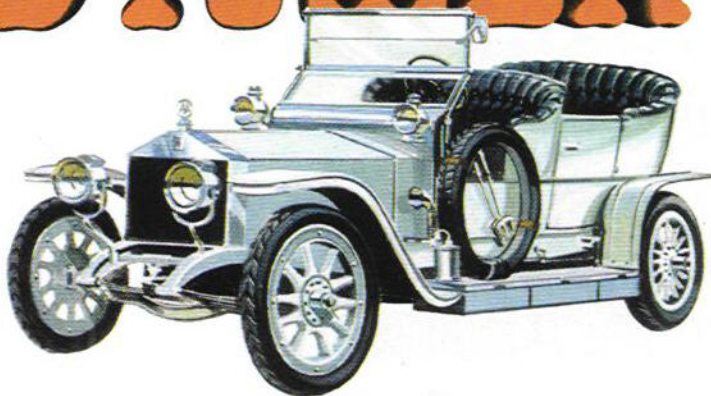
Most pedig térjünk a lényegre, a játék kezelésére:

A startképernyőn 8 menüpontot találunk.

Ezek fentről lefelé a következők:

1. Player1 adatai: Itt állíthatjuk be a játékos és vállalata nevét, nemzetiségét, valamint azt, hogy ki irányítsa, a gép avagy mi.
  2. Hasonlatos az előző ponthoz, csak éppen a player2 esetében.
  3. A kimentett állásokat tölthetjük vissza.
  4. Itt nézhetjük meg a highscore-t.
  5. A bevezető képsorokat újra megtekinthetjük.
  6. Ezen pontnál kezddhetjük el a tényleges játékot.
  7. A nehézségi szintet állíthatjuk be (leicht, mittel, schwer: könnyű, közepes, nehéz/több kezdeti tőke).
- És végül a jobb oldalon látható **ZU DOS**-sal léphetünk ki a programból. (Az almenüből egy jobb clickkel léphetünk ki szinte minden esetben)

Ha a **Spiel starten**at elkezdjük a játékot, újabb menühegyekbe botlunk:



1. **Lade1:** (fiókok) Itt kezdhetjük újra a játékot, ha elszúrtunk valamit.

2. **Lade2:** Ebben található az Options Menu, ahol a zenét valamint a hangefekteket kapcsolhatjuk ki és be (aus-an), játékállást menthetünk, tölthetünk (laden-spichern) és kiléphetünk a dos-ba.

3. **Lade3:** (poén)

4. **Bilanzbuch** <mérlegek, statisztikák>:



a.) **Jahresumsatz im Vergleich:** Az elmúlt évek forgalmát hasonlíthatjuk össze kétféle kijelzésben.

b.) **Die erfolgreiche Automobile:** Itt nézhetjük meg azt, hogy a befutott járgányainkból hányat sikerült eladnunk.

c.) **Die besten verkaufstellen:** A legjobb eladási körzeteket és az eladott autók darabszámát tekinthetjük meg.  
d.) **Bankverbindlichkeiten:** Banki kötelezettségeinkről kapunk számadást, a hitelkeretről (Kreditrahmen), az általunk felvett hiteltől (aktuelle), valamint az erre jövő éves és havi kamatról %-osan és pénzben.





e.) **Vermögensaufstellung:** Egy összeállítást kapunk a tulajdonunkban lévő dolgok értékeiről. Ezek fentről le a következők: jelenlegi vagyonunk (Bar.), gyárépületek (Fabr.), lerakatok (Nied.), előállítások (Fert.), alapanyagok/alkatrészek (Rohs.), járműkészletek (Fahr.), banki tartozások (Bank.), egyéb tartozások (sonst.), cégérték (Firmen.).

f.) **Kosten-Ertrage:** Költségeinkről és bevételeinkről kapunk nyilvántartást. Fentről lefele a következőket olvashatjuk: forgalmak (Um.), alkatrészek / alapanyagok (Baut.), személyes kiadások (Pers.), üzemköltségek (Betr.), hirdetések (Werb.), bérkifizetések (Zinsen), építési költségek (Bau.), berendezések (Fert.), veszteségek (Verlust).

g.) **Offene Bestellung:** Itt vehetjük fel a termékeinkre érkező megrendelést. Legfelül azt nézhetjük meg, hogy a vásárló egy autókereskedő (Handler) vagy más. A (Menge) alatt a megrendelt termék mennyiségét, tőle jobbra az áru darabonkénti árát és összértékét olvashatjuk (Preis / Gesamt).

Most térjünk vissza az adminisztrációs helységbe.

5. **Zeitung:** Híreket olvashatunk (ha van).

6. **Personalbüro:** Itt vehetjük föl az alkalmazottakat (Personal einstellen). Ezek lehetnek segéd munkások (Hilfs.), szakmunkások (Fach.), és mérnökök (Inge.). Majd megadhatjuk, hogy hány főt kívánunk felvenni (szám + O.K./ c.l.\*törítés). A titkárunk elintézi ezt (Ja, machen.), de ha megdöntük magunk, akkor sincs probléma (Nein, besser.). Ki is ruhgatjuk a munkásokat (Personal entlassen) – a cselekvés hasonló a felvételhez. Info-t is kérhetünk al-

kalmazottainkról (Personal-daten). Itt állíthatjuk be a havi béréket (Monatslohn) a +/- -szal, és a havi munkaórák számát (Wochenstunden). Az összes munkás havi fizetését alatta láthatjuk (Gesamtkosten), valamint azon munkások számát, akiknek még nem adtunk munkát (törekedjünk arra, hogy ez a szám 0 legyen, mert ha nem dolgozik valaki, a bérét akkor is ki kell fizetni).

7. **Weltkarte:** Európa térképét tekinthetjük meg. A határokat is bejelölhetjük (Grenzen an/aus). A mi piaci vonzaskörzetünkbe tartozó városokat zászlóval jelöli a



latoknak, de le is bonthatjuk azt, vagy hozzá se kezdünk (abbrechen/jobbs click).

Egy hozzánk tartozó városban a következőket intézhetjük:

Kiválaszthatjuk, mely autónkat kínáljuk eladásra (unbenutzt helyett), a mellette lévő ikonnal megszabhatjuk a termékünk árát (ebből persze lejön a Rabatt). Alattuk olvashatóak a havi kiadásaink (Monatlich) valamint a piaci részesedésünk (Marktanteil). A Firmenimage a cégünkről kialakított képet mutatja (borús/napos). Legalul négy ikont találunk:

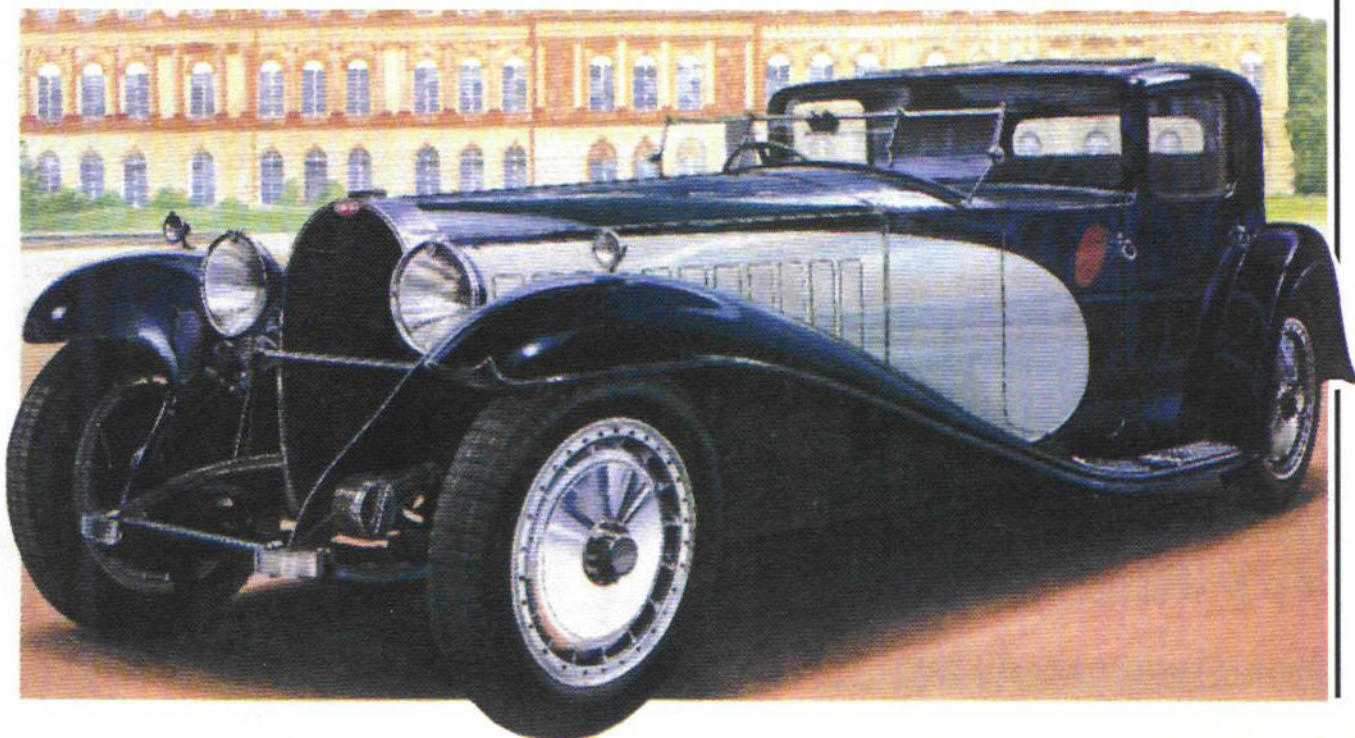
Az első kettővel a havi és éves eladásainkat tekinthetjük meg. A harmadikkal a gyárunk által készített autót reklámozhatjuk (Werbung) újságban, plakáton és kiállításon. Az autókereskedőnek nyújtott kedvezményt a legalsó ikonnal állíthatjuk be (Rabatt).

Végre eljutottunk a főképernyő utolsó, de egyben a legextenzívbb ikonjához.

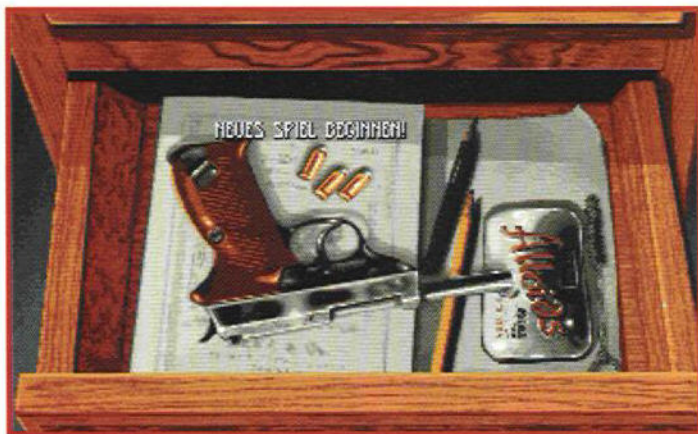
8. **Fabriksgebaude:** Ez a gyárterület, itt kell a legsűrűbben tevékenykednünk.



program. A többi városban is létesíthetünk kirendeltségeket, ha egy helysége ráclickelünk. Itt a következőket olvashatjuk: létesítési költség (Errichtungskosten), üzemköltség (Betriebskosten), építési idő hétben. Az OK-val nekiállhatunk a munká-







Kezdetben két épületet látunk. A mi irodánkat (Verwaltungsgebäude) /erre clickelve visszatérhetünk az adminisztrációs képernyőre/, valamint egy raktárépületet. Itt újabb teendőink vannak. Különböző cégektől alkatrészeket hozathatunk be (Angebot...), motort, futóművet (Fahrwerk) és karosszériát kis, középkategóriájú és luxusautókhoz. Megadhatjuk, hogy a motor hány cilinderes legyen, milyen legyen a teljesítménye (ps), valamint azt, hogy a karosszéria fedett vagy nyitott legyen. Alkalmaztunk elintézi a behozatalt (Ja, kummern...), de úgy is dönthetünk, hogy ne tegye (Nein, besser...). Ha rossz paramétereket adunk meg, vagy már tulajdonunkban van a behozandó alkatrész, emberünk ezt tudatja velünk. Ilyenkor csak igazat adhatunk neki (Ich denke...). /A paraméterek megadásánál a kezdetekben az első sorokra clickeljünk./ Ugyan ennél a funkciónál a raktárkészleteinket is megnevezhetjük / feltölthetjük (Lagerbestand). A Leer helyére beírhatjuk a szükséges alapanyagot, alkatrészt (Stahl, Glas, Gummi: acél, üveg, gumi). A warenwert alatt olvashatjuk a vagyonunkban lévő mennyiség értékét, a Bestand-nal megadhatjuk, hogy hány darab terméket gyártsanak a részünkre (bestellt), ezenkívül más raktárakba pakolhatjuk (verlegen) és kiselejtezhethetjük (verschrotten) a cuccainkat.

Ha a gyár területén nyomunk egy jobb clicket, egy újabb menü tárul elénk.

**1. Halle bauen** (Épület felhúzása): A nyilakkal lapozhatunk az építmények között. Az építési időt (Bau-



zeit), az árát (Preis) és a méretet a kép alatt láthatjuk. Fel is építhetjük, ha van rá pénzünk (Bauen); ha nincs: Ende. Az épület fajtáját is megtudhatjuk (Eignung). Ez lehet: gyártóüzem (Fertigung), gyártóüzem és raktárhelyiség (Lagerfertigung / Mehrziel/több célra), raktár (Lager), fejlesztő / kutató

üzem – itt dolgoznak a mérnökök (Forschung), rakodó helyiség – a vasút mellé építsük (Verbadestelle), igazgatóság/iroda (Verwaltung).

**2. Épület lebontása (Halle abreisen)**  
**3. Új termék készítésére való ráállás (Neue Fertigung)** Először erre, majd a Fertigung Schalle-ra kell clickelni.

**4. A több célú üzemnél a raktárrészbe való jutás (Mehrziel)**

**5. Bank (Zur Bank)** Itt a bankárral a következőkről kommunikálhatunk.

A: Új hitel felvétele (Neuen ..)

B: Hitel felvétele (Kredit an ..)

C: Hitelkeret megváltoztatása (Kredit-rachmen ..)

D: Hitel visszafizetése (Kredit ruck ..)

E: Pénz kivevése (Geld ..)

F: Lehetséges hitelkeret után érdeklődni (Nach möglich)

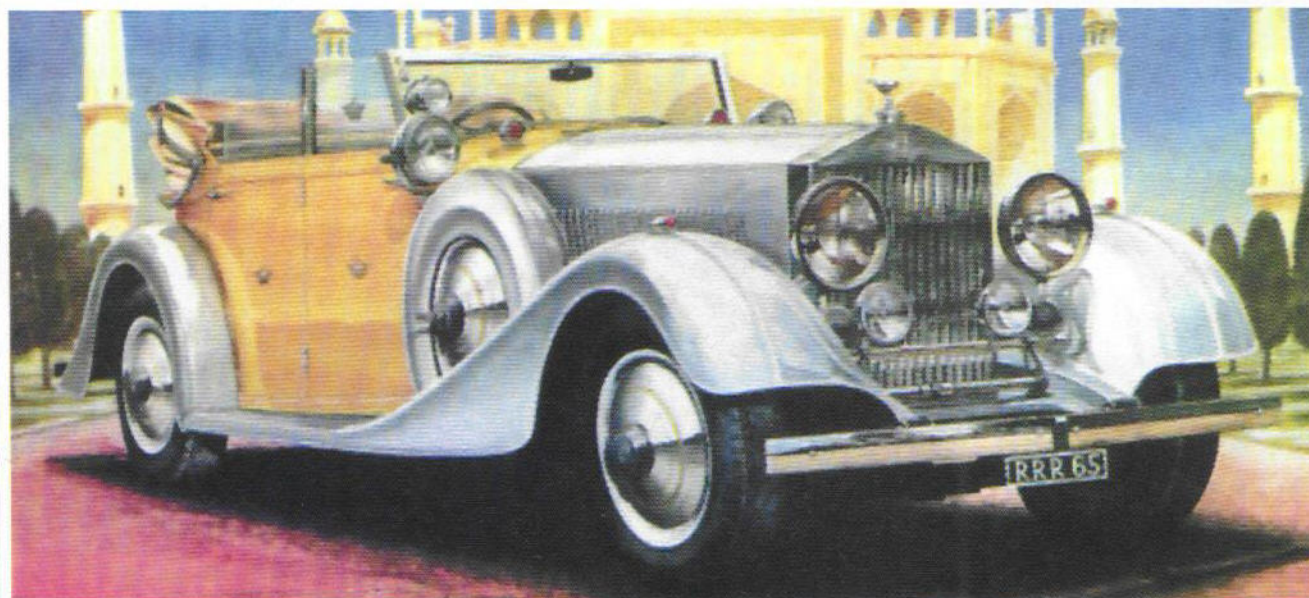
G: Bankcserével fenyegetőzni (Droham..)

H: Elmondani, hogy a hitel csak rövid időre szükségeltetik (Sagen..)

I: Jövőbeli megrendelésekre utalni (Von kommenden..)

**6. A Hónap lezárása (Zug beenden)**

Most pedig a később felépítendő üzemekben történő működésünkről ejtenék pár szót.





A fejlesztőműhelyben: bal oldalon a fióknál összeállíthatunk egy prototípust. Clickeljünk egy kartonra, legfelül adjuk meg az autó nevét, definiáljuk a motort, a karosszériát és a futóművet. Az Ausstellung-nál az extrákat állíthatjuk be, és a sebességfokozatok számát (Ganganzahl). A Testfahrt-nál a prototípusunkkal egy próbaautót tehetünk. (Ez a mindenki által úgy áhított szimulációs rész nagyon frankó, olyan megjelenítést használ, mint a PC-s Commanche.) Az autót a joy-jal irányíthatjuk, az Esc-pel pedig kiléphetünk.



A Technik-kezel a technikai adatokat olvashatjuk (Súly, végsebesség, gyorsulás). A vewerfem-nél törölhetjük a prototípust, de erre majd a mérnökünk ügyis figyelmeztet, ha szükséges. A Bauteil-lel a tulajdonunkban lévő alkatrészeket tekinthetjük meg. Alul a sportautókat fejleszthetjük (Rennwagen). A középso mérnökkel kommunikálva kezdetük el a saját fejlesztéseinket (persze, ha van mérnökünk). – A beszélgetés lefolyását már a raktáros esetében ismertettük. – A jobb oldalon tevékenykedő emberrel állíthatjuk be azt, hogy hány mérnököt alkalmazunk a fejlesztésben. Ez befolyásolja azt, hogy milyen hamar fejlesztünk ki egy alkatrészt.

A gyártóüzemben attól függően, hogy az aktuális létesítmény mit gyárt, más-más személyrel beszélhetünk. A kommunikáció minden esetben nagyon egy-

<b>O. FACHARBEITEN</b>	MONATSLohn: \$ 65	WOCHENSTUNDEN: 50	GESAMTKOSTEN: \$ 0	KEINER ANDEIT ZUGETEILT: 0
<b>O. HILFSARBEITEN</b>	MONATSLohn: \$ 55	WOCHENSTUNDEN: 50	GESAMTKOSTEN: \$ 0	KEINER ANDEIT ZUGETEILT: 0
<b>O. INGENIEURE</b>	MONATSLohn: \$ 227	WOCHENSTUNDEN: 50	GESAMTKOSTEN: \$ 0	KEINER ANDEIT ZUGETEILT: 0
MONATLICHE GESAMTPERSONALKOSTEN: \$ 0				

szerű, és hasonló. A raktárhelyiséget kell megadnunk (Ziellager). Újonnan felvett munkásokat beiktathatunk a plusz, minusszal (Personal daten). A munkatempót is itt állíthatjuk be (Langsam-schnell). Az információknál (Information) kibővíthetjük

a készítési termékek skáláját (erweitern) ha elég nagy a helyiség, felfüggeszthetjük a munkát (umstellen) és teljesen beszüntethetjük azt (stilleben). (A rakodóhelyen tényleg nagyon egyszerű a duma lefolyása, ezért ezt nem részletezem.)

Tudom, nagyon száraz lett ez a használati útmutató, de egy ilyen jellegű programnál ezt nem is lehet máshogy megoldani. Szinte minden részletre kitértem, de bizonyos apróságok így is kimaradtak. Ilyenek voltak azok az üzenetek, amit a gép közölt velünk, ha valami gond volt. Pl.

- Nincs elég alapanyag, leállt a termelés.
- A hitelezőid mérgesek, mert...
- Egy épület felépült.
- Alapanyagellátás akadozik.



- Az újonnan felvett munkásaid bevetésre készek.

Minden esetre ennyi segítséggel nekiállhatsz a proggy-nak, bár még így sem árt egy szótár.

Most pedig egy kis segítség a kezdetekhez:

A játék elején építsünk egy kutatólabor és egy gyártóműhelyt. Rendeljük meg a más cégek által gyártott alkatrészeket. Ha elkészült a gyártóüzem, vegyünk fel jó pár szakmunkást, és definiáljunk egy prototípust. Az automobil gyártására álljunk rá (a Kleinwagen ajánlott a játék elején). A vásárlóközvetünkben válasszunk ki egy forgalmazandó autót (egyelőre egy típust). Szabjuk meg az árat, úgy, hogy az előállítási költség

kb. 2.5-szeresét kérjük. Reklámozzunk, és adjunk a kereskedőnek 5-10 % kedvezményt. Ügyeljünk arra, hogy elegendő alkatrész (verbracht), és az Offene Bestellung-nál adjunk el annyi autót, amennyit tudunk. Ebben természetesen nincs túl



nagy üzlet, mert a kezdetekben nincs elég tőkénk ahhoz, hogy saját fejlesztésekbe fogjunk. (Csak úgy, ha hitelt veszünk fel, ami nem ajánlott!!!) Tehát gyűjtjük a pénzt, építünk egy más, nagyobb városban is kirendeltséget, és csak ez

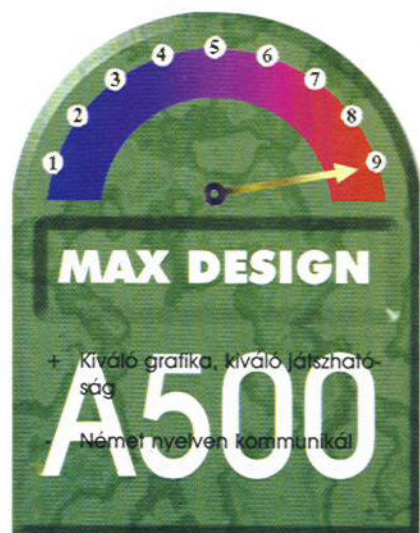


után fejlesszünk mérnökeikkel. Innentől az európai piac meghódítását rátko bizom.

Most pedig nincs más dolgom, mint hogy értékeljem az alkotást. A grafikai kivitelezés minden tekintetben átlagon felüli. A játékba bepakolt digitalizált animációk minősége egészen szuper. A szimulációs rész is nagyszerű. A game hosszú távon kellemes kikapcsolódást nyújt, s német nyelvoktató programnak sem utolsó. Beszerzendő!!!

Ez a cikk nem jöhetett volna létre, ha nincs az Ernie, a Fec és a Sziki.

by Mike of RAM Team







Te mire vagy érzékeny? Talán az időjárásra? Vagy netán az Erdei Vándorcsigák éjszakai rohangálására a frissen mosott fehéműn? Én speciel mostanság a golfra vagyok érzékeny a Sensible Software jóvoltából. Aki nem lenne ismerős ennek a cégnek a neve, annak eszébe juttatom a legendás Cannon Fodder I-II-t, amelyek egy nagyon jól játszható játéksztílus teremtettek meg Amigán. A golfnál ami először fűlbevágott, az a főcíme volt, melynek menyei zengedése hasonlatos vala az égi hártákéhoz (még Shoebaron is elismerően bólogatott...). Miután hatodszor is végighallgattuk, elkezdtem kíváncsi lenni a játékra is. Voltaképpen azt kaptam, amit vártam (már ami a lényegét illeti), hiszen várható volt, hogy a jól bevált alapokra építenek Sensiblek (ami most is bizonyítottan bevált!!!!).

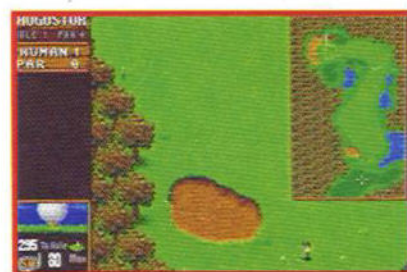


ebenguba dolgok lettek hazára, a Disk Fillingben pedig kitölthetünk és bementhetünk mindenféle állásokat.

Pályákból bizony elég sok van, igen hosszú időre garantálja a szemünk rongálását monitorunk előtt (bár igaz az is, hogy

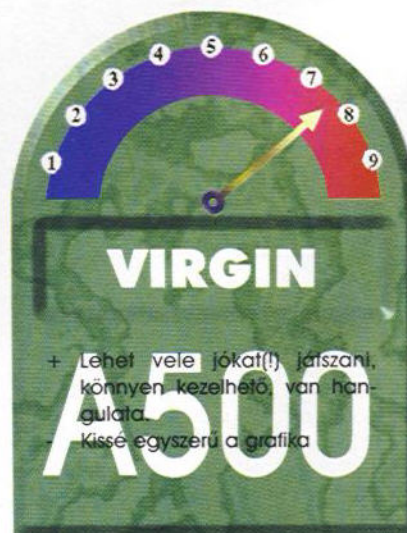
a táj 90 %-a szemnyugtató zöld színű erdő & mező). Az ütés végtelenül egyszerű: a tűzgomb hosszan tartó lenyomásra a térképet, rövidebb ideig pedig az ütés erősségét beállító reflexjátékot hozza elő (ha még nem akarunk ütni, akkor a joy mozgásával eltűntethető). Ha az íven elindítjuk a pontot, akkor az az első tűzgombnyomás helyénél egy jelet hagy – ez az ütés erőssége. A visszaúton csak arra kell figyelnünk, hogy lehetőleg a gombot akkor nyomjuk meg, amikor a pötty a piros mező közepében van – ugyanis ez állítja az ütés pontosságát. Ezután már csak a jellegzetes loccsanást kell figyelnünk és jöhet a következő ütés.

Persze oldalakat lehetne írni még a hangeffektekről (madárcsicsergés, közönség zaja, a játék kommentárja), a program nagyszerűségéről és játszhatóságáról, tippekről-trükkökről (hogy ne neked kelljen ezekre öt perc után magadtól rájőnnöd), de én csak annyit mondok: Let's Play Golf!



Ez a játék is kiváló példája annak a ténynek, hogy jól játszani nem csak 180ezer forintos, apukák által megvásárolt "Multimédia PC"-vel lehet!

Jon





# SYNDICATE

Sötétbarna ballonkabátok alá rejtett, ravaszt markoló kezek. Jéghideg, logikai áramkörök által gerjesztett érzelmek irányította biomechanikus végtagok. Infrán izzó műgyantába ágyazott szüntelen célpontokat fűrkésző szemek... A jövő különleges ügynökei. A jövő, eszközökben nem válogató bűnös társaságainak, a SZINDIKÁTUSOK szolgálatában.

Már a gép megjelenésekor kaptunk ígéreteket az Amigán és PC-n rendkívül sikeres játék CD<sup>32</sup>-es kiadásáról. Akkor még hírek terjengtek egy 'enhanced' verzióról is, aminek csak AGA-s gépeken kellett volna működni, számos újítással. Ez a változat mindezekig semmilyen platformon nem izzította fel a Syndicate láz paraszát, ám az eredeti Amiga kiadással teljesen megegyező változat CD változata megérkezett szerkesztőségünkbe.

A játékban négy, fegyverekkel felszerelt cyborg ügynökkel kell a három dimenzióban megjelenített, 'eleven' városokban a társaság érdekeit szolgáló feladatokat végrehajtani. A városokat benépesíti a dolgot végző lakosság, a karhatalom és a konkurens ügynökök. Mindannyiuk részére egyedi és tömegközlekedési járművek állnak rendelkezésre. A több mint 50 küldetésben szerepet kap a stratégia, az akció valamint az ügynökök felszerelésének és testének módszeres fejlesztése.

Küldetések előtt részletes eligazítást kapunk a feladatról, de külön pénzért hírszerzési információkkal is ellátnak.

A társaságok saját kutató és fejlesztő központtal rendelkeznek, ahol tudósok sokasága szorgoskodik a legutóképebb felszerelések kifejlesztésében.

A hatalmunk alá hajtott területek adó bevételeiből tarthatjuk fent eredményes működésünket. De az adó kétélű eszköz, könnyen engedetlenséget okozhat, ezzel más szindikátusok malmára hajtva a szelet...

A játék fő célja, hogy a Mi társaságunk gazdasági hatalma kiterjedhessen a világ teljes lakott területére, a konkurencia lehető legteljesebb visszaszorításával.

A játékról kimerítő leírást találtok a GURU 93/9-10. számában. CD<sup>32</sup>-n csak a játék kezelése tér el valamelyest a fenti leírásban találhatóától.



A játékállás elmentése kulcsszerepet játszik a Syndicate-ben, ami kifogástalanul működik is a CD<sup>32</sup>-n. Egyetlen mentés 22 cellát foglal el a mentés tárolóban, így 4 játékállás tárolható egyszerre. Vigyázni kell, hogy legyen megfelelő mennyiségű lezáratlan hely, ugyanis játék közben már semmit nem tehetünk, ha a gép nem tud menteni. Ezt egyébként a képernyő villogásával is jelzi.

A játék irányítását joypad, egér, billentyűzet, és ezek vegyes használata szolgálhatja. Az egér önmagában nem elegendő, de joypaddal együtt a legkényelmesebb.

A joypados irányításba pár hasznos funkciót iktattak be. Az első néhány küldetésnél még nem jelent különösebb gondot a joypad, de később, amikor három irányból rontanak rád az UZI-t szorongató alakok, idegesítő a pointer vánszorgása.

A zöld gombbal válthatunk a játék mező és az ügynökök csoport kapcsolója között. Ha a karakter panelen van a pointer, akkor a jobb előlső gomb a fegyverek, a

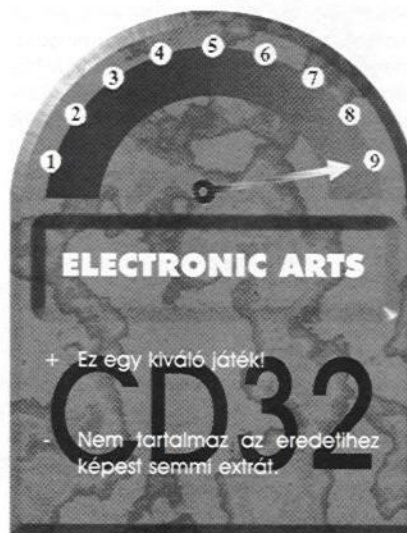
bal előlső az ügynökeinken lépked. A sárga gomb használatával a 'Célra tart és tüzel' opciót kapcsolhatjuk be-ki. Bekapcsolva a pirosra váltó célkereszt irányába automatikusan tüzelnek a srácok. Hátrá-

nya persze a lőszer pazarlása és a lakosság veszélyeztetése.

A leghasznosabb lehetőség a főképernyő görgetése, a pointer helyének megváltoztatása nélkül. Tartsuk lenyomva a jobb előlső gombot, és így használjuk a mozgatót.

Mindent összegezve egy rendkívüli játékot kaptak a CD<sup>32</sup> tulajok, ám ezzel nyilván lezártnak tekinthetjük a tuningolt változat ígéreteit.

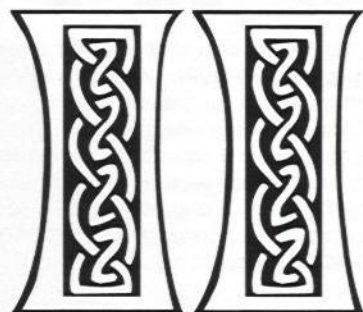
Lázi





# VALHALLA

## BEFORE THE WAR



Tavaly novemberben nagyon sokan játszották végig velem együtt a Valhallát. Az első rész tartalmát felesleges lenne újra elmesélnem, de meglepő módon a Before the War nem folytatja azt, sőt. Ugyebár az első részben ledöftük Infinityt, most meg ő a főhős. Elég groteszk, vagy nem?! Igen, tulajdonképpen ez az első rész előzménye, amikor Infinity a jószágos Garamond király életére tör. A siralmas grafikájú introból kiderül, hogy csupán némi izgalmat akart csempészni az életébe, különben is a végzetrel szemben nincs apelláta...

### IRÁNYÍTÁS

Pontosan megegyezik az előző részben megszokottal, mindössze egy joy kell hozzá. Viszont gazdagabbak lettünk egy térképpel és egy picit átrajzolták az ikonokat (nem lett sokkal szebb). A tárgyakat megnézheted, felveheted, használhatod, megihatod, eldobhatod. A potionok hatása a szokásos, hatásuk ideiglenes. Nem nőtt a tárolókapacitásunk sem, egyszerre maximum kilenc tárgy lehet nálunk.

Ennyi elég is indulásnak, jobb ha nekilátunk, mert lesz mit csinálni bőven!

Ez alkalommal úgy gondoltam naplót írok. Így megörökítem az utókor számára, hogyan teltek napjaim Garamond kastélyában.

### 1. nap – THE SERVANTS HALL

Itt állok és rettenetesen unatkozom. Tennem kell valamit, egyrészt mert sorso-  
mat nem kerülhetem el, másrészt mert nem történik semmi érdekes mostaná-

ban. Az előttem fekvő könyv (Book of Faith) az indiánok vallásról ír, azt hiszem nem lesz rá szükségem, de azért elolvassom. \*\*\*Utálom ezt a kastélyt!\*\*\* A sarokban találtam egy potiónt (Potion of Faith), a benne izzó tűz ámulatba ejtő. Eltettem az "I am Infinity" fecnit is, jól jöhet még. Mivel a varázsló nem akar beengedni az ajtón, úgy döntöttem átmegyek az izzó szénén, hátha jutok valamire. Azért ezt a lötytyöt behörpölöm előtte, mert bevallom félttem a talpam.

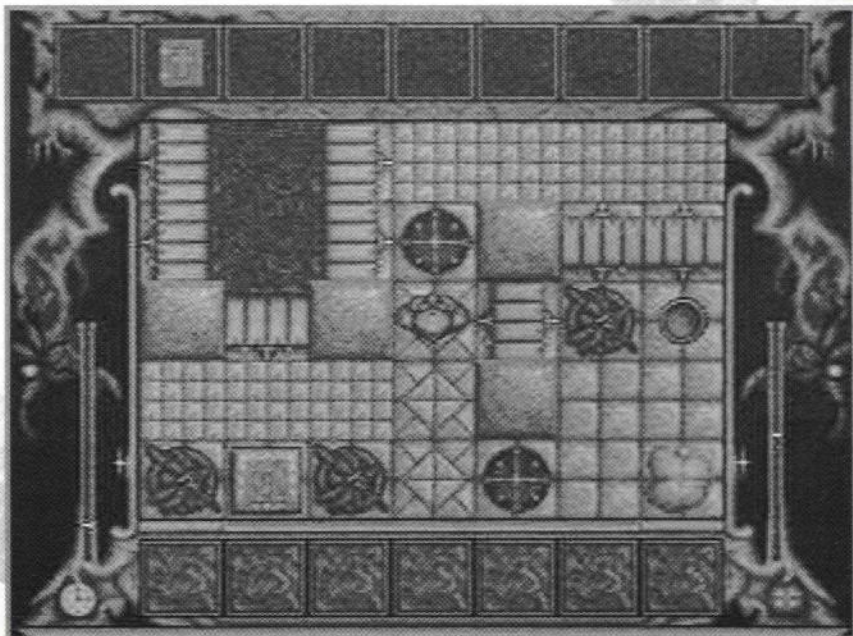
Átértem épségben. Megyek a kastély nyugati szárnyába. A mérleg mellett találtam egy edényt. Az ajtó kinyitásával nem volt gond, elég volt a falikart lehúzni.

Az alvó szakács előtt talált tojást feltettem az edényben a tűzhelyre. Egyelőre nem történt semmi. Körülnézek egy kicsit.

Találtam az ágyam mellett egy könyvet. Látnom igazam volt, az a varázsló bolond. Viszont a várbörtönbe csak ott juthatok le. Az a gond, hogy csak a saját varázslata árthat neki. Kell, hogy legyen megoldás!

Az ágyamtól északra eső kis fülkében elrejtettem egy erőitalt. Azt hiszem ideje lesz elővenni. A fűrészt melletti növényben ládakupcsot találtam. Van itt egy ajtó is. Kinyitottam, de szikla zárja el az utamat, nem bírom el. Megittam az erőitalt és így megszereztem a négylevelű lóherét. Szerencsét hoz, ha jól tudom. Rám fér! A térképet nem tudtam elrakni, de azért megjegyeztem, hogy itt van.

Találtam egy csomag lisztet és a mellette lévő orákulum szerencsét követelt rajtam. Oda tettem a lóherét, s lám, kinyílt az ajtó. A szobában két titkos rekeszt is találtam, az egyikben iránytű, a másikban egy kártyalap. Eltettem a kulcsot is. Sajnos egyik ládát sem nyitja a nálam lévő kulcs, és a helyes malacperselyt sem tu-





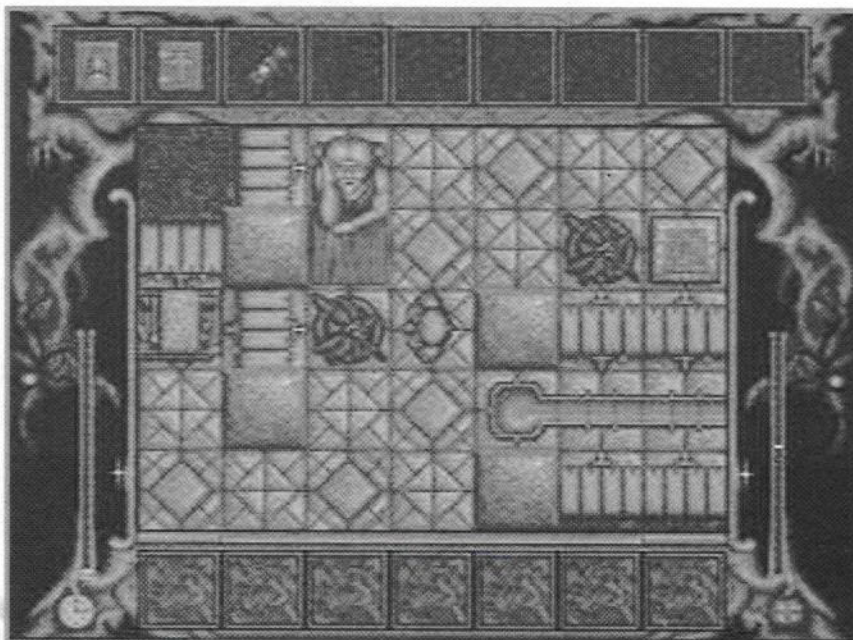
dom eltenni. Elviszem az iránytűt a térkép-hez.

Szent Kristóf képét a bőröndre kellett rakni. Mire én erre rájöttem... A kapott Safe Travel potiont elraktam. Dél felé vizes agyagot találtam (soggy clay) a földön. Vajon hogy került ide?

Visszamentem a tűzhelyhez. Beraktam a lisztet is az edénybe, no effect. Sebaj, legalább nem kell tovább cipelnem! Most vettem észre, hogy a terem déli ajtaja még mindig zárva van. A küszöbön heverő könyv tanulsága szerint az átkezéshez segítség kell. Rátettem a bőröndnél szerzett lötytyöt a villogó talapzatra. Kaptam egy másikat és megszűnt a villogás. Vajon ez jó?

Végre felfedeztem azt az ajtót, amit nyit a kulcsom (az izzó széntől északra). Felvettem a képet és megjelent egy csodálatos gyöngy is, de képtelen voltam megszerezni. Itt valami trükk van.

A képből a fűrésszel sikeresen kivágtam egy darabkát és ezt beillesztettem a két láda közötti mozaikba. Wow, mindkét láda kinyílt! Gazdagabb lettem egy kulccsal és egy nehéz labdával. Visszatértem a teremhez, ahol a kártyákra voltam kíváncsi. Mindentelét rápakoltam míg végül a kártyáért kaptam egy helyes csigát. Azt hittem vihetem a versenypályához, de tévedtem. Igaz nem nagyot, csak előbb be kellett mártani vazelinba (a mérlegnél volt a vazelin). Az izgalmas verseny után kinyíltak a ládák! Elolvastam a könyvet és eltettem a rozsdás



Safe Travel potiont. A goblin nem beszélgetett velem, viszont a mellette talált papírból megtudtam mit akar. Elraktam a kulcsot, a kék üveges potiont és a cukrot. Siettem vissza, mert éreztem hogy szervezetemből lassan múlik a potion hatása és valami azt súgta, hogy vissza kell még ide jönnöm. A cukrot rögtön visszavittem a sütőhöz. Végre kész lett a sütemény!

Ezután sokat tévelyegtem, próbálkoztam, míg rájöttem mit kell tennem. Az

Bent találtam egy csödarabot. A folyosó végén a biliárd krétát eltettem, és az ajtót ugyan kinyitottam, de még visszamentem körülnézni. Gondosan elolvastam hogy milyen kövek illenek az égővi jegyekhez. A varázsló üstjének közelében volt egy oltár. Rátettem a krétát és kaptam egy dákot. A varázskönyv asztala előtti titkos rekeszben megtaláltam az elveszettnek hitt Teddy macim. Hogy én ezt mennyit kerestem!

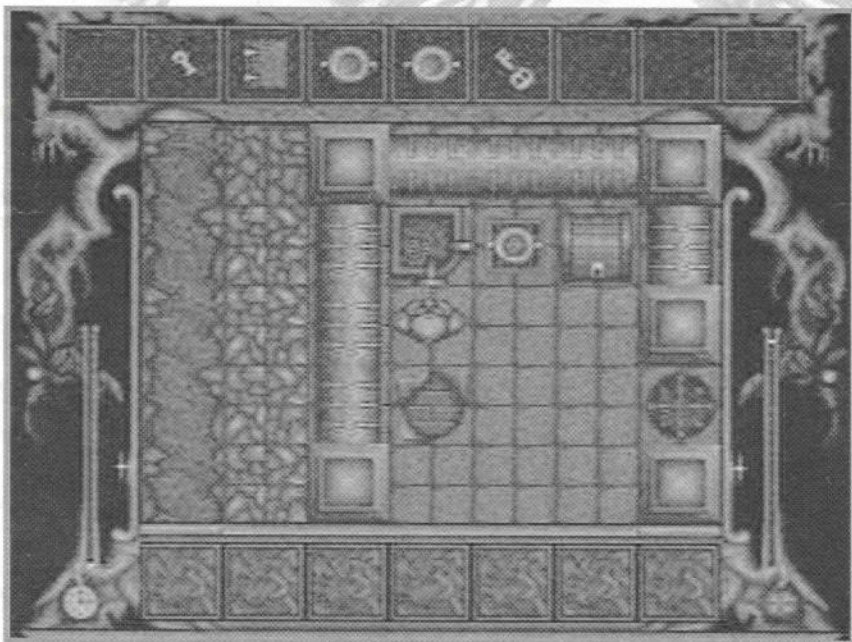
A csödarabbal megtoldottam az üveghez futó vezetéket, majd a másik végébe beraktam a súlyos labdámat. A törmelék között egy újabb potiont találtam. Utáltam már az egészet, életemben nem ittam még ennyi pocsek kotyvalékot!

Eszembe jutott hogyan szerezhetem meg a gyöngyöt! A dáko pont beleillik a falba vágott résbe, csak át kell mennem a másik oldalra és leguríthatom a gyöngyöt. Yes, ez bejött!

Visszatértem a mackómat beraktam az ágyamba és eltettem az altatókat.

Ezután celtalanul térferegtem a termekben, míg meg nem találtam Paul oltárát, aki mindig is álmattanságban szenvedett. Ráraktam a pirulákat, nyugodjon végre békében. Hálából kaptam egy spellt (Nightmare). Pont erre volt szükségem, hogy végre magához térjen a szakács! A konyhaművészet mestere kidekorálta a tortát, de olyan gyönyörűre, hogy majdnem megettem. Végülis győzött a jó szívem és elvittem a cselédlánynak, hiszen születésnapja volt. A zafírt a mérlegre tettem és cseppet sem csodálkoztam, hogy kaptam egy zodiákus jegyet (hiszen a könyvből kiderült már minden). Emlékeztetek hogy az orákulum valami ilyesmire vágyik, hát az oltárra raktam. Hogy jön ide a váza?!

Elérkezett az idő, hogy kinyissam a térképtől délre fekvő ajtót. Itt a váza segítségével jutottam tovább. Meghúztam a falikart és elolvastam a könyvet. *(Kedves olvasó itt mentsél egyet, mert ha nem fej-*

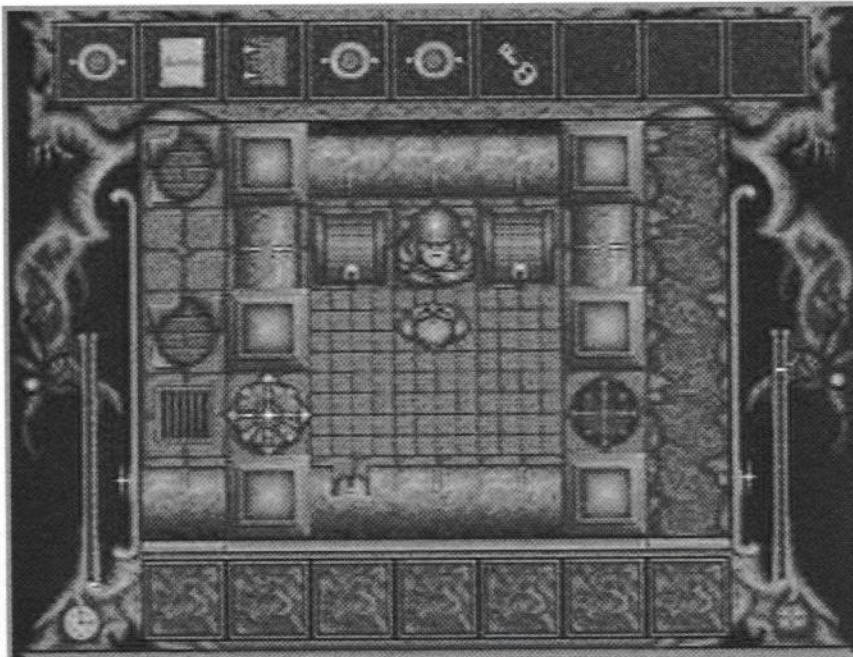


izével együtt. A fűrészt melletti homokfúvóval megtisztítottam a rozsdától az ezüst kulcsot. Mint később rájöttem, ez nyitotta a villogó oszlopokkal határolt ajtót.

Alig léptem be az ajtón, máris bezárult mögöttem. Először frászt kaptam, de gondoltam úgyis mindegy már. A folyosó két oldalából kikandikáló szerkezet gyanús volt. A biztonság kedvéért megittam a

aranyveretes oszlopra tettem az égett könyvet, majd a kapott Confusion spellt az ács elé raktam. Gyorsan megittam Lies potiont, így a kérdésre azt feleltem, hogy a király vagyok (kicsit másképp olvastam az "I am Infinity"-t). Eltettem az ékszerdobozt és elvittem a goblinnak. Még jó hogy nem ittam meg mindkét Safe travel potiont elsőre, mert nem tudtam volna visszajönni!





ted meg időben a labirintust, elhalálozol! – Lily) Igencsak sietnem kellett hogy időben kijussak a ládából kivett varázspálcával, de sikerült.

A közelben ülő éhes vénembert nem tudtam megkínálni semmivel. A fazekas korongon csináltam egy edényt. Mivel az alkotásom így használhatatlan volt, ki kellett égetnem. Miután ezt is megoldottam, a tűzhely melletti oltáron megtöltöttem pörkölttel és odaraktam az öreg elé. A kapott érme funkciója nem volt kétséges előttem, magam is takarékos ember vagyok. Szereztem egy kardot és egy ventilátort. A kardot egy bizonyos oltárra kellett tennem, hogy ékszereket kapjak cserébe. A csillogó holmikat pedig az ékszerész kegyhelyére pakoltam. A varázsló lakosztályában a ventilátorral arrébb fújtam a levelet. Betettem az üstbe ezt is a gyönggyel, a varázspálcával és a pénzzel együtt. Megszereztem a Banish spellt! Már csak vissza kellett mennem a lökött mágushoz, hogy tovább juthassak végre!

Fárasztó nap áll mögöttem, szükségem van egy kiadós alváshoz.

## 2. nap – THE DUNGEONS

\*\*\*Szeretem ezt a helyet!\*\*\*

Rögtön találtam egy korszót, igaz üresen, alatta a titkos rekeszben pedig apró kulcs lapult. Azt olvastam, hogy Herman a Dungeon Master...

Van itt néhány katona. Kértek tőlem egy italt. Nos, pont négy korszót találtam, megtöltöttem sörrel, amit szépen be is hörpöltek. A ládában talált cetti elgondolkodtatott, mi a szösz az a C. R. U. M. B. L. I. W. A. L. L. Y???

Miután a katonák bedöntötték a sört enni akartak. A folyosón csak két combot találtam és egy botot. A kaját elvittem a zsoldosokhoz, de persze nem volt elég. Kénytelen leszek átkelni a mérgező folyón. Az északi ajtóhoz jó volt a koponyás

kulcs, találtam bent egy csontot. Az innen délre eső teremben kitért a falikapcsolóból a kar, de a bottal tudtam pótolni. A folyosókon több combot és zafirokat is találtam a titkos rekeszekben. Beléptem a teleportba. Különös érzés volt! Szinte észre sem vettem, hogy máshová kerültem, bár egy kicsit kóválygott a fejem amikor kiléptem a portálból. Itt megtaláltam a negyedik csirkecombot (sőt egy ötödiket is, amit itt hagytam a következő kalandozónak). Jesszusom, két hulla! Az egyikre rátettem a csontot, eltűnt (mármint a csont). Nem is csodálkoztam rajta. Gondoltam megettem a katonákat.

A jól lakott zsoldosoktól kapott kulcs a csontvázak melletti ládát nyitotta. Benne egy új típusú lötyty (Istenem, add hogy jóízű legyen vagy ne keljen meginnom!). Imám nem hallgattatott meg. Ahhoz, hogy tudjam mi a password, meg kellett innom. Egyből értem a fecni szövegét. A

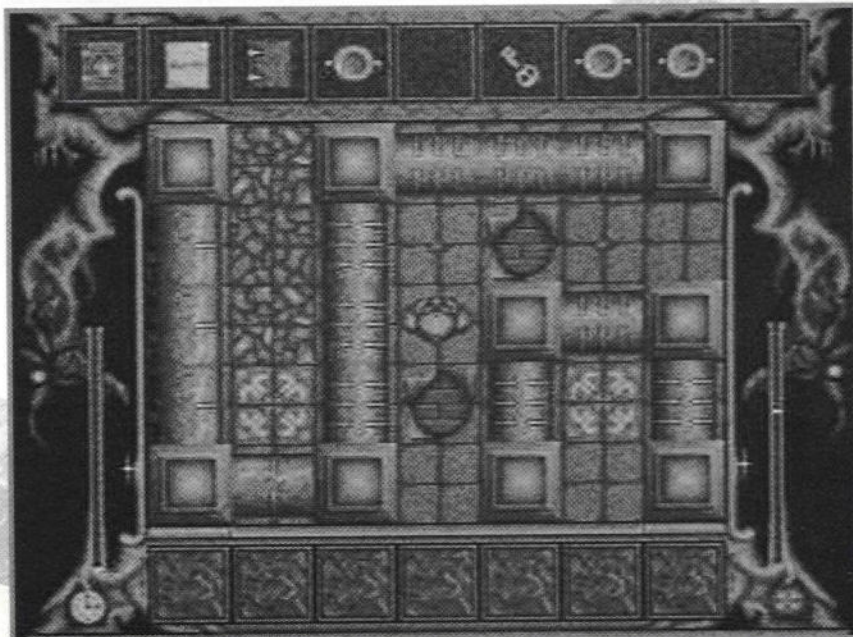
katona is elfogadta és a két láda tartalmát szépen elpakoltam. (A keresztet a másik hulla mellé rektettem, eltűnt.)

Megittam a Protection potiont és felvettem a folyóból egy adag mérget, beraktam a sörbe, majd ismét megkínáltam az urakat. A hatás fenomenális volt!

Elsőként a nyugati teleporton át mentem. Elhasználtam mindhárom zafírt, szereztem egy láncot és két stamina potiont. Mivel itt is mérgezett a folyó, az egyiket kénytelen voltam elfogyasztani (rettentetes íze volt). Miután visszamentem az elágazáshoz, használtam a keleti teleportot is. A kinzókamrában találtam egy órát és egy pár cipőt. A katona elzavart, sőt még a foglyok is! Az órát és a láncot a csontvázakhoz kellett vinnem. Mindjárt felderült a tekintetük és megajándékoztak egy-egy sakkbábuval. Ezután visszamentem a kinzókamráról délre eső terembe, ami egy hatalmas sakktábla volt. Hogy a zafírt megszereztem matot kellett adnom a királynak. Nem volt könnyű, már rég sakkoztam utoljára...

A negyedik zafírt is a helyére raktam, s gazdagabb lettem egy cettivel (Let him have it). Mindjárt fel is olvastam a kinzókamra örenek. A nem túl humanusan megszerzett ezüst kulcsot elraktam. Ezután elsétáltam a Combination oltárhoz, ledobtam róla a papírt és a közepére raktam a végrendeletet. Volt itt egy süti, amit át kellett itatnom mérgezett sörrel. Hogy miért? Azt majd később elmondom.

Átmentem a sakk-szoba teleportjával egy veszélyes helyre, tudniillik nem vagyok oda a méhekért. Elraktam amit találtam és már vittem is az oltárra a méhes tálcát (a végrendelet keleti oldalára). Innen a zafíros teremhez kellett mennem, hogy életem kockáztatásával eljussak az ezüst kulcs ajtajához (dél felé a mérgezett folyón át!). Megnyomtam a fényképezőgép gombját. Nem tudom mire volt jó ez a hatalmas villanás, de legalább kipróbáltam. Találtam egy teleportot, belép-





tem és a másik "állomás" meghúztam a falikart.

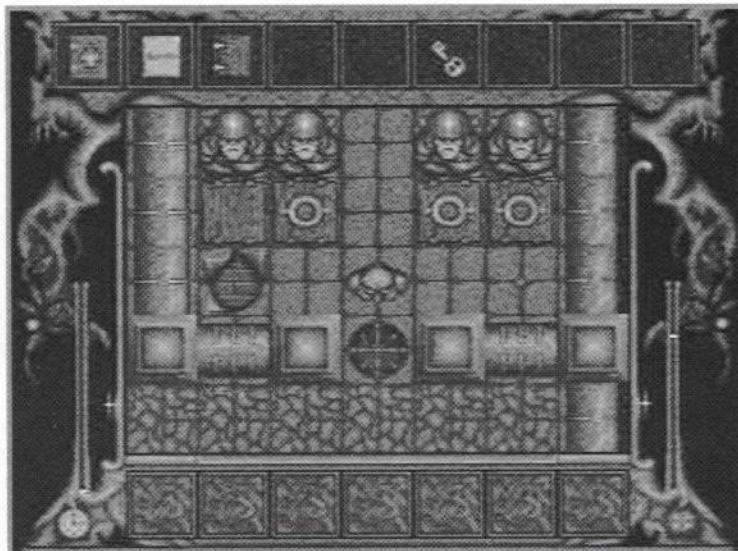
A kinzókamrában a király megkérdezte én öltem-e meg a rabot, tagadtam, de az örök hazugnak neveztek. Fogtam a botot és otthagytam őket, hadd vitatkozzanak.

A fényképezőgéptől délre megjavítottam a falikart és bent találtam egy másológépet. Lemásoltam az újságot és a király elé dobtam a bizonyítékot. A koronát elraktam és hosszas ténfergés után megtaláltam a helyét is a másolótól délre.

Találtam egy újabb zafírt! A halott lábához helyeztem a pár cipőt, ami nyomtalanul eltűnt. A közelben találtam még egy narancsot és egy szemet (Bruah!). Ez utóbbit is az oltárra vittem (Combination), végre kinyílt az ajtó! Rutinosan átmentem a teleporton, eltettem a kulcsot és kinyitottam az ajtót. Ezután visszamentem és elnéztem a másik irányba (még jó hogy volt kulcsom!). A titkos rekeszben találtam egy hangjegyet, amit a hangvillához vittem. Az előjegyzést és a cigit egy újabb hullával elcseréltem egy botra, amit rögtön a közelben el is használtam. C. R. U. M. B. L. I. W. A. L. L. Y. olvastam el a teleportálás után és igencsak meglepődtem, mert a falak eltűntek!

A narancsot egyelőre a gyümölcs-gepre raktam és észak felé indultam. Annyi teleport volt itt, hogy elámultam. Mi lesz velem?! El voltam egy darabig, míg rájöttem merre juthatok tovább (észak, kelet, nyugat, dél, nyugat, dél, nyugat, észak).

Az etetőtálba beraktam a mérgező sütit. Jött egy zöld monster és el is halálozott gyors ütemben a kajától. Elraktam az



aranygyűrűket és észak felé mentem. Megszereztem az ötödik zafírt is. Találtam még egy körtét, egy gusztyos banánt, kevés földet, filmet, sőt egy nyilvesszót is.

A gyümölcsöket a gépezethez vittem és a narancs mellé pakoltam. A filmet pedig a fényképezőgépbe fűztem és csináltam egy fotót magamról, amit azután szépen beraktam az albumba. Cserébe szereztem egy képet a királyról. A talapzatról elraktam a potíont is (Comedian Potion). Még nem sejtettem, hogy összefüggés van az egyik rácson talált vicc és e között. A másolótól délre egy katona őrizett két ládát. Mókás kérdésére sikerült humoros választ adnom, így elnyertem a ládák tartalmát. A jegyzetre már nem volt szükségem, megfejtettem már a teleportlabirintust. A hőmérőt viszont elraktam.

A gyümölcsgeptől délre csodálatos termet találtam. Használtam az itteni teleportot. A genezisbe tettem a földet, a gyűrűket, majd a hőmérőt. Találtam itt egy erősítőt is.

Találkoztam Hermannal. Kicsit csevegtünk, majd adott egy kulcsot, ami a közeli ládát nyitotta. Megszereztem Ikarusz könyvét, csak nem tudtam örülni neki vagy sem.

Robin halotti maradványaira tettem a nyilvesszót és megkaptam a Szerencse italát, amivel végre nyertem az egykarú rablón. A jutalmam három alma lett.

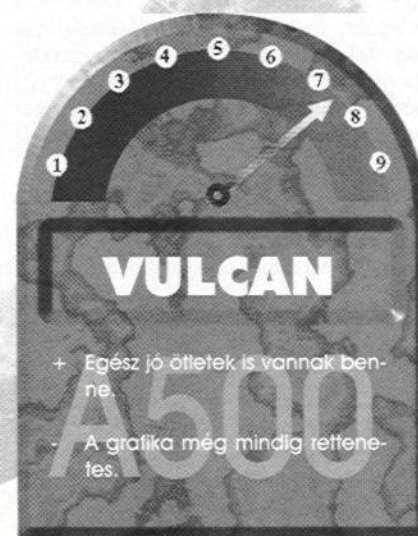
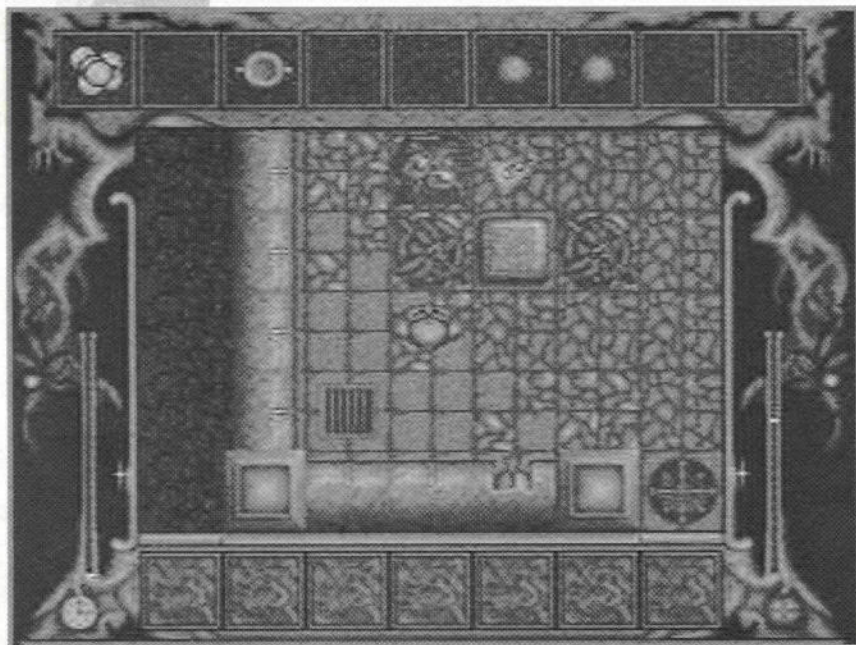
Már teljesen belezavarodtam a teleportok szövevényébe, mire megtaláltam a gyümölcscentrifugát. Csináltam egy üveg almabort. Ezután visszamentem egy korsó sörért.

Grumbleweed kissé berúgott az almabortól, jómagam ráálltam az erősítőre és úgy ittam meg a sört, hogy lépést tartsak velem. A légycsapdát a genezisbe vittem és megkaptam a Vénuszt. Leraktam a bolygókat szépen sorba; Szaturnusz, Vénusz, Föld és Merkúr. A megjelenő Napra Ikarusz könyvét tettem. A kapott könyvet pedig Hermanhoz vittem, végre nyugton maradt!

A kulcsot a szerencsejátékon nyert pénz megszerzéséhez használtam. Északnyugaton megtaláltam azt a katonát, aki a kijáratot őrizte. Megkapta a pénzt, s én mehettem végre aludni! Illetve a Lily ment aludni én meg a galériába...

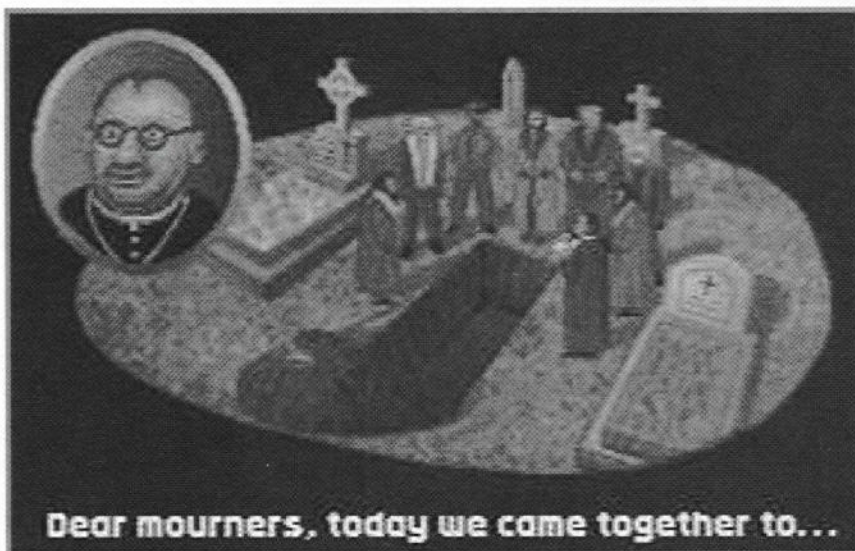
Ennyi így első szuszra elég lesz. A játékot feltétlenül érdemes felinstallálni, mert egyébként iszonyatosan lassú. Sajnos a grafika semmivel sem lett szebb az előző részhöz képest. Pedig látszik, hogy valami újdonságot akartak az alkotók (gondolok itt a speciális zene- és animációbetétek-re). Aki a képek alapján felvállalja a küldetést, az nem fog csalódni. Ha a Bear is úgy akarja, legközelebb találkozunk!

Lily





# DEER



Dear mourners, today we came together to...

Akik játszottak a Whale's Voyage-gal, azoknak bizonyára ismerős a NEO cég neve. Most a KOMPART-tal karöltve egy "bűnözős" kalandjátékot adtak ki, amely a THE CLUE! nevet viseli. Igen, igen, nem tévedés, valóban a játékban egy bűnözőt alakítunk (definíciójuk tolvajnak), ami a már elcsépeelt "JÓ" szerepköre után újításként hathat. A játék további pozitívuma, hogy a logikánkat is megmozgatja, szóval néha nem árt gondolkodnunk is. A játék az ötvenes években játszódik Londonban. A háború után még nem állt teljesen helyre a rend az országban, így a tolvajoknak viszonylag könnyű dolguk van. Ebben a zűrzavaros helyzetben érkezünk a városba csóró zsebtolvajként, egyelőre egy fillér (penny) nélkül. Mivel ez az állapot tarthatatlan, meg kell próbálnunk valami pénzforrás után nézni: magyarul ellopní mindent, ami a kezünk ügyébe kerül.

A játék kezdetén egy vasútállomás peronján állunk, és a képernyő alján néhány parancsszó néz velünk farkasszemet:

**WALK** (a gyalogosan is elérhető helyek jelennek meg)

**CALL TAXI** (taxit hívatunk)

**LOOK** (a helyszínen megtalálható személyeket vizsgálhatjuk meg)

**TALK** (beszélgetés)

**THINK** (így tudjuk számba venni azokat a személyeket, akiket már ismerünk)

**WAIT** (várakozni)

Rögtön hívunk is egy taxit, ahol kiderül, hogy mivel mi vagyunk a tizezredik utas, ingyen utazhatunk rajta (az más kérdés, hogy egyébként se tudnánk kifizetni...). Menjünk a Holland Streetre és beszéljessünk Frank Malayával, akit be is szervezhetünk társnak magunk mellé (meglehetősen potáflan részesedést kér, de jelen pillanatban ő a legjobb autövető).

Menjünk a hotelbe és mutatkozzunk be Mark Goldberg néven, így ingyen juthatunk szobához. Itt felhívjuk a mamánkat, aki hamarosan meg is szervez egy jó bulit nekünk. Menjünk a kocsmába és megkapjuk az autónkat, valamint 15 fontot. Feladatunk, hogy raboljuk ki a KIOSKot. Mielőtt elkezdénénk a rablást taxizunk el a Watling Streetre és menjünk a rendőrségre, ahol mondjuk azt, hogy ellopták a pénztárcánkat (I WOULD LIKE TO LAY DOWN...). Hoppá, máris 10 fonttal gazdagabbak lettünk. Ennek öröme menjünk vissza a hotelszobánkba, ahol megtervezhetjük a rablást. A tervezésnél ügyeljünk arra, hogy pontosan kell kiszámítani a lépéseinket, mert ha tévedünk, a rendőrség azonnal a nyomunkra fog bukkanni. Előtte még beugorhatunk a Watling Streetre, hogy vásároljunk néhány cuccot (gumikesztyű nagyon fontos, de nem árt a tolvajkulcs (LOCKPICK) sem). Szóval ott tartottunk, hogy megtervezzük a rablást. Az itt található utasítások:

**TAKE** (felvenni)

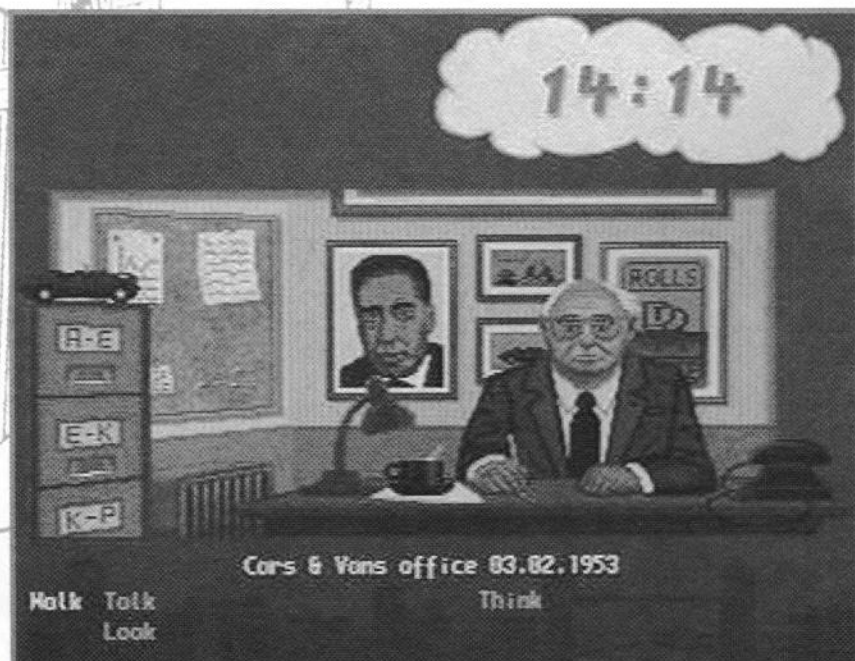
**WALK** (menni)

**OPEN** (kinyitni)

**USE** (használni valamit)

**PUT DOWN** (letenni valamit)

**CLOSE** (bezárni)

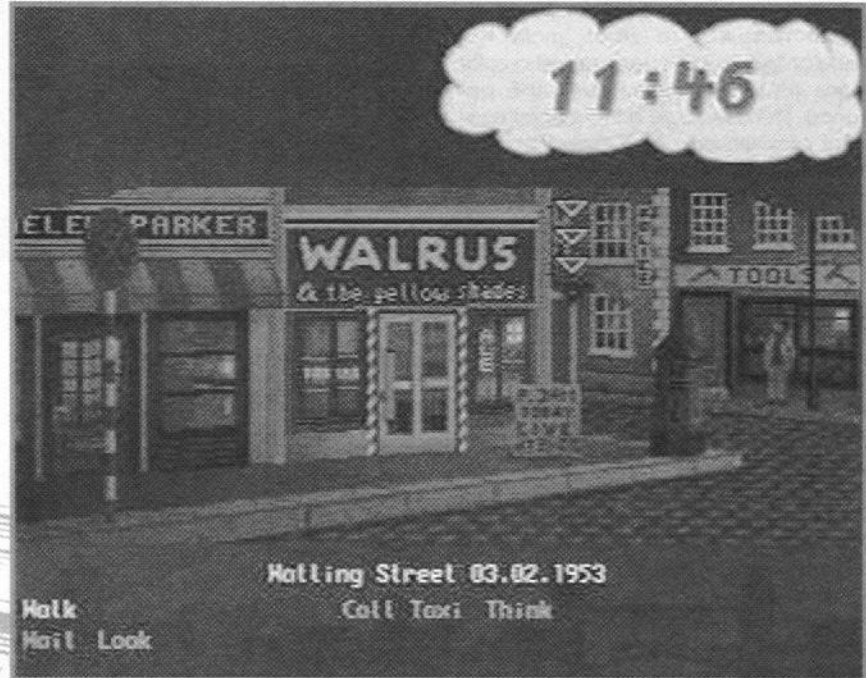




# CLOW

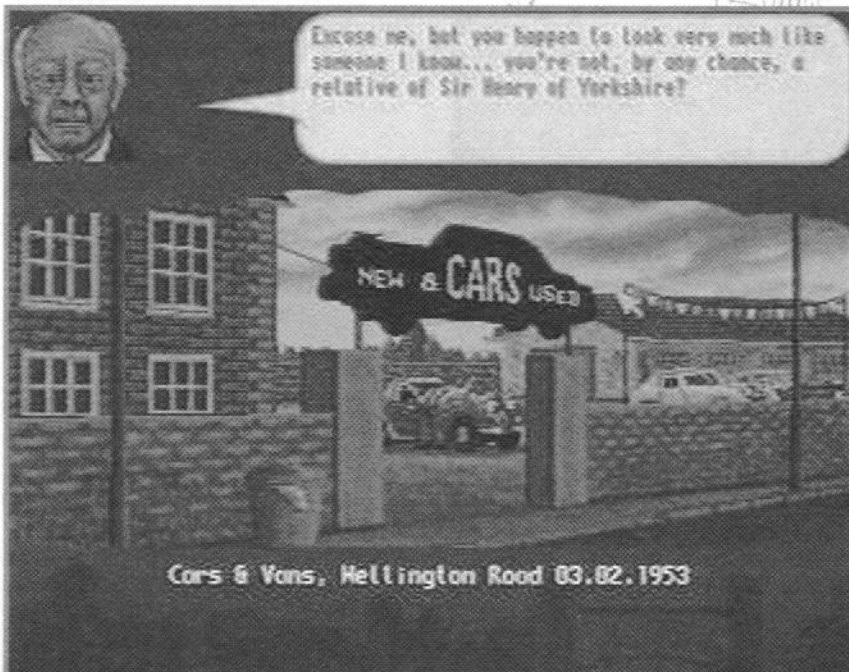
Az **ACCEPT ACCOMPLICES** utasítással szervezhetünk be társakat magunk mellé, az **ELIMINATE ACCOMP.** paranccsal pedig új segítőket választhatunk. A **NOTE**-val tudjuk számba venni az eddig ismert személyeket, és a **RUN PLAN**-nal letesztelhetjük ügyműködésünk hatását. A műveletet a **START BURGLARY** utasítással kezdhetjük el.

Ha sikerült a tervezés, ki is menthetjük a művünket. Egy megjegyzés: az első néhány küldetésben teljesen felesleges új tervet készítenünk, mivel a program rögtön ad egy kész tervet, amely teljesen megfelelő a számunkra. Ezek után elkezdődhet a rablás. Rövid közjáték után láthatjuk a menekülő autónkat, és a rendőrállomást, ahol a rendőrbácsik nyomok után kutatnak. Ha vettünk gumikesztyűt nem lehet semmi baj. A sikeres művelet után menjünk le az utcára, ahol egy kocás kabátba öltözött figura kérdezősködik. Persze sas szemünkkel rögtön felfedezzük, hogy ez a rendőrök egyike. Miután leráztuk több lehetőségünk is van. Kibabolhatunk egy élelmiszerboltot (**AUNT EMMA SHOP**), vagy egy ékszerüzletet (**JEWELRY**), sőt egy elmeorvosintézetet(???) is. Mielőtt bármibe is belefognánk



menjünk el a **HOLLAND STREET**-en levő kocsmába, és beszélgessünk az egyik hölgygel, akit már is szervezhetünk magunk mellé (kiváló autóvezető, és nagyon

ügyes széfnyitó, ezenkívül viszonylag kevés részesedést kér). A további rablások előtt mindig el kell mennünk a helyszínre vizsgálni (**INVESTIGATE**), mivel e nélkül nem kezdhetjük el a tervezést sem (**THERE IS TOO LITTLE INFORMATION...**).



A vizsgálatot érdemes több lépésben lebonyolítani (jövőnk vissza többször is a helyszínre), mert könnyen gyanúsakká válhatunk. Ha betéjeztük megjelenik néhány információ a választott helyszínről:

- VALUES** (kb. mekkora értékre számíthatunk)
- ESCAPE ROUTE** (menekülési útvonal)
- ACCURACY** (kockázat nagysága)
- POLICE** (rendőrszámok gyakorisága)
- SECURITY** (biztonsági berendezések)
- GUARDS** (esetleg előforduló éjjeliőrök száma)

Néhány kisebb tolvajlás után (pl. **AUNT EMMA SHOP**, **OLD PEOPLE'S HOME**), ahol még tervezgetnünk sem kell, nagyobb falat után is nézhetünk. Általában ilyenkor már megjelenik a **GALLERY** (múzeum) a listán, ahonnan drága szobrokat nyúlhatunk le.



Vegyünk utunkat ismét a WATLING STREET-i kellékbolt felé, és vásároljuk meg az összes cuccot ami csak kitélik a pénzünkéből (zseblámpa (TORCH), és kötél (ROPE) nagyon fontos). Mivel autónkba csak egy személy fér el rajtunk kívül, válasszuk meg jól a társunkat (érdemes az előzőekben már említett hölgnél maradni). Egyébként ha társat keresünk magunknak, nem kötelező személyesen elfáradnunk hozzá, a szobánkban található telefonon is felhívhatjuk az illetőt.

A szokásos előzmények után (helyszín megvizsgálása, társ kiválasztása), megkezdhetjük a tervezést. Az álkulcs segítségével nyissuk ki a zárat, majd hatástalanítsuk a riasztóberendezést a kalapács (HAMMER) segítségével (USE parancs). Szedjük össze annyi szobrot ahányat csak elbírnak, ha túl sokat akarunk felmarkolni emberünk "It's too heavy for me!" felkiáltással jelzi. Használjuk a zseblámpát, és máris egy titkos alagutat fedezhetünk fel, ahova ha lemegyünk 50.000 ruppóval lehetünk gazdagabbak. Sajnos az eddig felvett szobrokat le kell tennünk, mivel nagyon nagy túlsúlyt cipelnének... (Ha! Ha! Ha!). Ebből a pénzügyből egy nagyobb autót is vehetünk magunknak. Általában ez után szoktak minket felhívni azzal, hogy van egy fickó (THE BLACK EYE), aki tudja, hogy hogy lehet betörni a Towerbe, ahol a koronaékszereket is őrzik. Sajnos kitétel egyelőre titok fedi, de a Watling Street-i kocsmában megjelenő vörös hajú hölgyet (ANN) faggatva sok mindent megtudhatunk róla. Beszélhetünk az autókereskedővel is, ő szintén tud néhány információt az illető úrról. Pihenésképpen fosszuk most ki a kolostort (MONASTERY), és a pap bácsitól lenyúlt gyűrűt adjuk el Frank Maloyának. Hálából megmondja nekünk a Tower titkát őrző fickó címét (játékonként válto-



zik). Menjünk is el a megadott címre és kezdjük meg a szokásos vizsgálódást. Vigyázzunk, hogy ne maradjunk túl sokáig a helyszínen, mert hamar lekapcsolhatunk. Inkább több lépésben hajtsuk végre a műveletet. A Tower kifosztásához mindenkinek sok szerencsét kívánok, a végső poént nem akarom lelőni.

Betegesen kapzsi és pénzsóvár rablóknak a végén még adnék néhány egyéb lehetséges pénzszerzési lehetőséget:

Ha elmegyünk a HIGHGATE CEMETERY-be, találkozhatunk egy lengyel hölgygel, akivel beszélgetve megtudhatjuk, hogy nagyon unja már Angliát és minden vágya az, hogy megszerezhesse Carl Marx csontjait (érdekes lány...). Mellékesen még azt is megjegyzi, hogy hajlandó len-

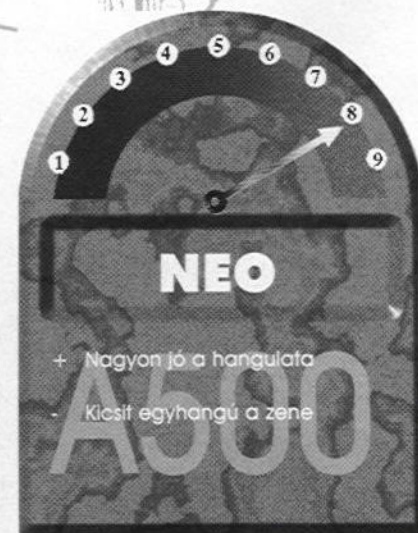
ne ezért akár 2000 fontot is fizetni. Az illető úr szintén ezen a helyen pihen, szóval meg lehet próbálni ezt a helyet is kifosztani.

A PINK VILLA szintén jól jövedelmező hely. Ha sikerül az itt található páncélszekrényt feltörni, 15000 fonttal lehetünk gazdagabbak.

Akinek még ez sem lenne elég, betörhet a bankba is (változó mennyiségű összegeket lehet itt szerezni).

A játéknak nagyon jó hangulata van, így valószínűleg nem csak a stílus kedvelőinek fog kellemes perceket okozni. A zene egy kicsit egyhangú, de nagyon jól illik a játék hangulatához. Az előbb leírtak nem az egyetlen helyes megoldást tartalmazzák, szóval lehet próbálkozni, hátha egyszerűbben is végig lehet menni a játékon.

by THE FATAL ERROR of RAM Team





# SUPER SKIDMARKS 2

A versenyző megadóan törölgette a homlokát, ki látott még ilyen borzasztó hőséget? Elindult a kocsikat rejtő boxok felé, miközben a versenyről filozofálgatott. Vajon melyik kocsit válasszam ezen a versenyen? Mindegyiknek megvan az előnye, meg a hátránya is. A múltkor avval a kis Mini Morris-sal versenyeztem és elég tűrhetően viselkedett a kanyarokban, csak éppen nem gyorsult eléggé. Vagy válasszam a truck típust? Igen, valószínűleg az lesz a legjobb!



Mikor odaért a kocsikhoz egy kis meglepetés várta. Sajnos változtattak a szabályokon és ezután sorsolással döntjük el, hogy ki melyik kocsival indul. Önnek a tehénes utánfutót vontató kocsi jutott. Ez nem lehet igaz, hördült fel a versenyző, már megint meg fogok süketülni a tehénbögéstől!

Lázálom is lehetne az alábbi közjáték, azonban nem az, hiszen az ACID kiadásában megjelent program még azt is lehetővé teszi, hogy egy ilyen "kissé" formabontó versenykocsiban kezdjük el pályafutásunkat. Nem ez az egyetlen újdonság a programban, hiszen a hasonló fun autóversenyek között a SSM2 viszi el a pálmát.

Rengeteg pálya közül választhatunk a programban, akár egyenként is végigversenyezhetjük eze-

ket, vagy egy komplett versenyidőszakban is részt vehetünk. A kocsik választéka igen meggyőző, hiszen 8 fajta típusból választhatjuk ki a nekünk szimpatikusat. A kocsikat természetesen saját igényeinkhez alakíthatjuk, akár még a színeiket is átállíthatjuk.



Attól függően, hogy milyen géppel rendelkezünk, a program igen sok lehetőséget kínál arra, hogy kihasználjuk a hardware nyújtotta lehetőségeket. Komolyabb gépeken érdemes Hi-res-ben versenyezni, illetve bekapcsolni a Super View módot, mely rendkívül megnöveli a játék élvezetét.

A program rendelkezik modem, vagy link lehetőséggel is, így nagyban kibővíti az egymás ellen játszható lehetőségeket. Ha csak szimplán játszunk egymás ellen, akkor is remek a program, hiszen 2 (vagy A1200-on akár 3) részre is felbontható a képernyő. A speciális joystick adapterrel rendelkezőkre (paral-

lel port) is gondoltak a program készítői, így akár négyen is játszhatunk egyszerre joystick-kal.

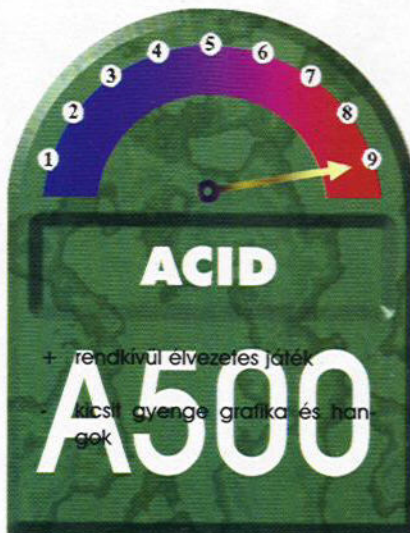
A program grafikája nem valami csúcs szuper, de ez nem is annyira lényeges, hiszen itt a hangsúly a versenyzésen és a rendkívül élvezetes kergetőzésen van. Ez az amiben a játék talán a legjobb az eddigi alkotások közül. A kocsik mozgatása annyira életszerű és gyors, hogy igencsak fel kell kötnünk a



felkötnivalót, ha jó eredményeket akarunk elérni.

Mindent összevetve igen jó programnak tartom a Super Skidmark 2-t, mindenkinek érdemes kipróbálnia.

Bear™





# KINGMAKER

Tudom, hogy ez a stuff nem valami friss, de ahogy a Bearral kutattunk a kissé poros programok között, rátaláltunk erre a gyöngyszemre és akkor döbbentünk rá, hogy valahogy kimaradt a leírásokból. Ezt a hiányt szeretnénk pótolni, hiszen jobb későn, mint soha! (Főleg, ha egy jó kis stratégiáról van szó!)

William Shakespeare egyik történelmi drámája, a III. Richárd, a Rózsák háborújának eseményeit dolgozta fel, és ez ihlette meg a program készítőit is. A piros és a fehér rózsá harcáról mindannyian tanultunk annak idején a történelem órán, de ha esetleg a feledés pora lepte volna be tudásodat, hadd sepregessek egy picit!

A Rózsák háborúja a York- és a Lancaster-ház, valamint a híveik között dúlt 1455-1485 között. A tét nem volt sem több sem kevesebb, mint az angol trón birtoklása. A véres viszály a feudális termelési mód válságának időszakaiban robbant

Elsőként a pártok (Factions) számát kell meghatározni, értelemszerűen minél nagyobb, annál nehezebb és élvezetesebb lesz a buli. Ezután azt döntheted el, hogy ki nyisson, Te vagy a gép. Nehezebb volna játszani (nyitni), mint ha a gép már kezdett és jobban átlátod lehetőségeidet. Kezdők inkább engedjék át a nyitást a computernek, elég bajuk lesz amúgy is. Ezek után már csupán a "fűszer" marad, keserítheted életedet pestisjárványokkal és szeszélyes időjárással, ha gondoldod. A pestissel kapcsolatban megemlíteném, hogy ha bekapcsolod az előnyökkel is jár, mert igaz, hogy a járvány nem csak a városokra korlátozódik, hanem bárhol kitörhet. Viszont az elhalálozás nem automatikus, mindössze huszonöt százalék az esélye annak, hogy az ott tartózkodók elkapják és belehalnak a kórba!

MIRŐL IS SZÓL A JÁTÉK?

Nagyon tömören a játék lényege, hogy az általad irányított párt nevelés és azok híveinek segítségével az általad kiválasztott és támogatott

örökös kerüljön a trónra. (Tehát nem az a cél, hogy Téged koronázzanak meg!) Ezt a következő módon érheted el: elkapod és "birtokolod" a kiválasztott trónörökös,



kiirtod riválisait és végül királlyá kell koronáztatnod őt a megfelelő városban. Máz sem tűnik egyszerűnek, de lesz még rosszabb!

## TRÓNÖRÖKÖSÖK

Mielőtt bármibe is belefognál, tisztában kell lenned azzal, hogy kik ezek az örökösök és hogyan kaphatod el őket. Mivel mindegyikük adott helyen tartózkodik, érdemes leírom kit hol találjsz.

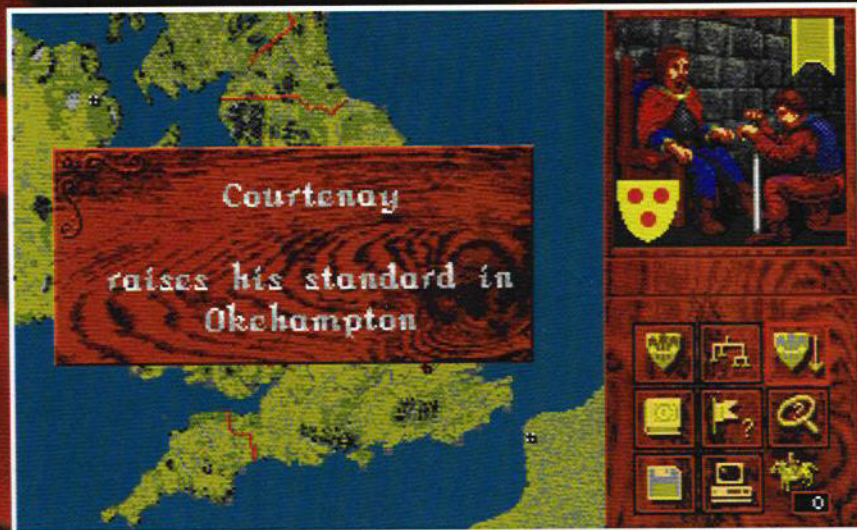
Először a Lancaster ház tagjai. VI. Henrik Londonban található, a város elfoglalásához legalább 300 ember kell. Margaret (Anjou) Coventryben, sikeresen egy minimum 200 fős sereg veheti ostrom alá. Edward herceg (Wales) Kenil-worthban csücsül, ide is elég 200 katona. Beaufort, Somerset hercege speciális eset, közönséges nemesként indul a játékban és rendszerint hamar elvérzik szegény.

Most következzenek a Yorkok sarjai. York hercege, Richard a helyi érsek befolyása alatt áll. Legalább 300 emberrel menj oda! Edward, March grófja Harlechenben csücsül, itt 200 fővel van esélyed. Edmund, Rutland grófja Írországból van,

ki. A

Lancaster-ház fő támaszát a gazdaságilag elmaradottabb ÉNy-i grófságok feudális arisztokráciája alkotta, míg a Yorkok mellett Anglia DK-i fejlett területeinek feudális nagyrurái, valamint a gazdag polgárság és az újnemesség álltak. A háború véres részleteitől megkíméllek benneteket, annál is inkább, mert a játékban ez jórészt tőled függ. A valós történelmi háború eredménye mindenestre az lett, hogy csökkent a feudális arisztokrácia gazdasági és hatalmi helyzete és megnövekedett az újnemesség szerepe...

Azt hiszem bevezetőnek ennyi elegendő lesz, kezdjünk bele az igazi játékba! A nehézségi szint megválasztása nem konkrét easy vagy hard beállítás, hanem az egyes tényezők megválasztását jelenti.





megközelítéséhez hajó kell. 250 ember alatt el se indulj a seregeddel! George, Clarence hercege Cardiganban található. Itt rendhagyó módon nincs helyőrség, aki előbb odaér, azé a választás védelmezi vagy kivégzi őt. Richard, Gloucester hercege nagyobb vad. Őt Calaisban találod, a város bevételéhez legalább 200 katona kell.

Hogy dönthess az örökös életéről vagy haláláról, minden esetben el kell foglalnod a várost, ahol van. Ehhez legalább akkora csapatot kell gyűjtened, hogy a katonáid száma megegyezzen a város helyőrségének létszámával! A gyorsaság fontos szerepet kap, ezért mielőtt kiválasztanád kft kezdés el aprítani vagy védelmezni, jól nézd meg a lehetőségeidet! Mekkora erővel tudsz összevonni és hová érdemes koncentrálni? Merre halad az ellenség? Ki él még az örökösök közül? Melyik nemesnek milyen címet érdemes kiosztani? Az első néhány játékban ennek helyes megítélése szinte lehetetlen, sőt kissé zűrzavarosnak tűnik. A tisztánlátás-



nyón a Anglia és Írország térképe is jól látható. Mindenek előtt a rendelkezésedre álló rangokat és címeket kell szétosztanod nemeseid között. Hogy mennyi ilyen

csak címet birtokló nemes kaphat hivatal. A kiválasztott nemeset és a neki adandó címet az összekapcsoló ikonnal (középre mutató nyílak) egyesítheted. Ha túl vagy ezen a ceremónián, akkor jöhet a következő képernyő. Itt már közelebb vagyunk a lényeghez. Bal oldalon a tábla terpeszkedik. Jobbra fent a madártávlati kép. Ez alatt pedig kilenc ikon. A pajzsral visszaléphet az előző képernyőre, ahol újra eloszthatod a rangokat és címeket ha szükséges. A második az örökösök családfáját rejtli. Ha egy név át van húzva, az illető halott. Ha valamilyen színnel alá van húzva, akkor a jelölt játékos irányítja sorsát. Akinek a neve mellett a korona van, az a király. A harmadik ikon akkor kell majd, ha újabb nemesek csatlakoznak hozzád. A könyvben megtalálod a játék krónikáját, olvashatsz kedvedre nemesekről, városokról, hajókról, címekről és rangokról stb. A zászló ikonnal könnyedén megtalálod az örökösöket és az ellenfeleidet is. A nagyítóval keresheted bizonyos hivatalok birtoklóit, nemeseket, érsekeket, hajókat és városokat. A lemez ikon a mentés lehetőségét rejtli (sosem találta volna ki!). A számítógépnél a hangbeállítás, a kilépést és az újratekészt találod. A lovas funkciójáról majd ké-



hoz azonban ez a cikk kevés, gyakorolni és figyelni kell.

Ha sikerült egy trónörököszt zsákmányolni, döntened kell sorsa felől; kivégezheted vagy támogatathatod és védelmezheted őt. Végül is elodázhatsz a döntést, mert több örökös is irányíthat, de mindkét házból legfeljebb csak két körön át! Minden körben megejtheted a kivégzést, ha úgy akarod. Ha nem teszed, vállalod azt a kockázatot, hogy esetleg magad is célponttá válsz.

Lássuk a megkoronázás feltételeit, hiszen a győzelem feltétele, hogy a játék végén veled kell hogy tartson az utolsó, megkoronázott trónörökös! Szükséged lesz katedrálisra (keress egy megfelelő várost), legalább egy nemesre, aki kíséri a leendő királyt és végül kell egy érsek, esetleg két püspök, hogy teljesüljön a koronázás minden feltétele.

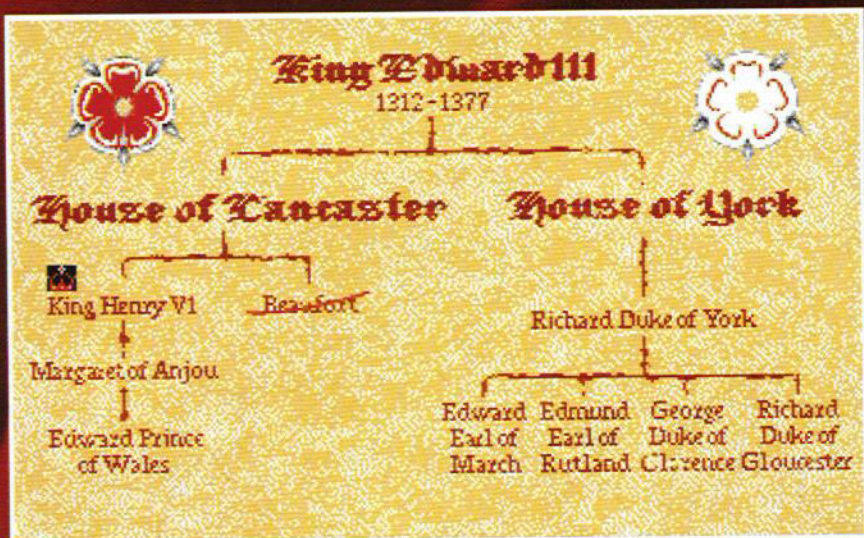
#### JÁTEKMENET

A fő játéktér maga a térkép, ami mint említettem egytájta tábla. Az első képer-

rang jut neked, az a játékosok számától is függ. Ezek a rangok különféle előnyökhöz juttatják nemeseidet (lásd a helpline-t!). Egy nemes csak egy címet birtokolhat, és







sőbb. Az egyes képernyőktől a jobb gombbal szabadulhatsz.

A játék szokás szerint körökre van osztva. A minden egység elhasználta lépéseinek számát, az ellenfél következik. Ha nem akarsz tovább lépni, nyomd meg a space-t. Információt szinte mindenről (városok, nemesek, katonai egységek stb.) a jobb gombbal szerezhetsz. Ha friss lovakat kapsz (ez a kilencedik ikonnál látható), akkor valamelyik egységed kap plusz négy (rossz időben kettő) lépést. A haladást a terepviszonyok is befolyásolják. Ha a csapat erdőbe lép megáll, és csak a következő körben léphet tovább. A szárazföldi csapatok nem haladhatnak át a folyótorkolatokon. A tengeren természetesen csak hajóval közlekedhetsz. Az utakon való mozgást ellenséges városok és csapatok is akadályozhatják, de azt hiszem ezt észre fogod venni.

A városok státusza háromféle lehet: erődítmény, nyitott vagy semleges. A nyitott városok minden párt számára szabad ki- és bejárást biztosítanak. Ostromolható, de sohasem irányítható őket! Teljesen logikusan a váraknak kapacitásuk is van. Ez a város típusától változik. Ha túl nagy sereget vittél a falakhoz, meg kell osztanod a hadtestet, hogy beléphess a városba! A seregek összevonása nem okozhatott gondot, elég ha azonos mezőre lépsz velük. A megosztáshoz dupla klikk szükséges bal mouse gombbal.

A hajók mindig a szárazföldi egységek után lépnek. Egy hajóval több nemes is utazhat, de mivel csak egy egység szállhat fel, előbb a csapataidat össze kell vonni. Ezután kihajózhatsz. Ha a szél kedvező, plusz három mozgáspontot kapsz. Ha kikötőbe mész, az utasok automatikusan kiszállnak, de csak a következő körben léphetnek. Ha az ellenfél kikötőjébe futottál, a hajó ott marad, amíg fel nem szabadírod.

#### HÁBORÚ

Ha két ellenséges egység egy mezőn áll vagy ha a sereg ellenséges városhoz ér, háborúzhatsz. A kör végén megnézheted az erőviszonyokat és dönthetsz, tá-

madsz-e (attack) vagy sem (evade). Természetesen az, hogy Te a kitérés választod, még nem jelenti azt, hogy az ellenfél



a következő körében nem támad meg! A control kijelölésével magad irányíthatod a hadmozdulatokat. Ezt érdemes gyakorolni, mert különben nagy százalékban a magasabb létszámú sereg győz, ami nem törvényszerű, ha jól irányítjuk a hadtesteket. Ráadásul megvan az esélye annak, hogy egy kisebb sereg elpusztít egy nemest a nagyobb seregből. Igaz, ez áldozatot kíván, de lehet, hogy megéri. A nagyobb seregek is foglyul ejthetnek nemeseket, akiket persze nem muszáj kivégezned, kegyelmet is gyakorolhatsz. No de, ne felejtjük el azt a lehetőséget sem, hogy a Te nemeseid valamelyike lesz fo-

goly. Talán még nincs veszve minden! Előfordul, hogy az ellenség váltásádját követel tús életéért cserébe. Döntsd el, megéri-e neked a csere. A kivégzett nemesek hívei egyébként még feltűnhetnek a játékban...

Persze az ellenséges hadtestek és városok őrségének méretét érdemes megnézni (jobb klikk) mielőtt odalépnél vagy elérhető távolságba kerülnél, hogy ne vállald feleslegesen a támadás kockázatát. Jobb félni, mint megijedni (vagy mégis bátraké a szerencse?)!

A csata irányítása nem túl bonyolult, ezért érdemes vele próbálkoznai. Minde előtt készíts haditervet! Az embereid ruhája piros. A sereged két vonalon (frontvonal és tartalék) helyezkedik el. Mindketőnek van jobb és bal szárnya, no és persze centruma. A zászlóaljokban maximum harminc ember masírozik. Ha a csapatot több nemes vezeti, akkor könnyebben boldogulsz majd. Ennek ellenére biztos lesz olyan zászlóalj, amelyikben nincs nemes. Az utasítások kiadásánál vedd figyelembe, hogy ezek mindig kevésbé hatékonyak.

A zászlóaljokban általában szigonyosok, íjászok és sima, gyalogos katonák vannak. A harmincas létszám kétféle oszlik. Parancsokat adhatod a tizenöt fős csoportoknak vagy az irányító nemesnek is. Az utóbbi esetben az egységek az ő parancsát követik majd.

A kiválasztott katonára klikkelj a jobb gombbal, majd húzd meg a támadás irányvonalát. Célként ellenséges katonai zászlóaljat vagy területet is megjelölhetsz. Jól fontold meg parancsaidat, mert a csata közben már nem módosíthatod őket (ez nagyon fontos)! Az íjászaid nyílkészlete véges, ha a lőser elfogyott automatikusan szigonyosként küzdenek tovább. A csata addig tart, míg az egyik sereg meg nem semmisül vagy legalább ötven százalékkal meg nem fogyatkozik.

A városokkal vívott háború ostromot követel. Ehhez először is minimum ugyanakkora sereg van szükség, mint a helyőrség. Az ostromlott városban minden kör után nyolcvanöt százalék esély van arra,





hogyan a lakók megadják magukat. Rossz időben, pláne viharban az ostrom lehetetlen. A város helyőrsége az ostrom ideje alatt nem hagyhatja el a várost, de friss haderő csatlakozhat hozzá! Ha a város megadta magát, akkor a legyőző számára a további körökben nyitott (baráti) marad.

#### EGYEBEK

**PARLAMENT.** Parlament összehívása lehetséges és szükséges, ha túl sok nemes halálozik el, akár a pestis, akár a csaták miatt. Ilyenkor a tisztségek és hivatalok betöltése miatt országgyűlést kell tartani. Az "életre kelt" pártok között ilyenkor a játékosok újraoszthatják a tisztségeket.

**KORONÁZÁS.** Mint már említettem, a játék akkor ér véget, ha már csupán egyetlen örökös él a két versengő házból és őt királlyá koronázzák. Ehhez szükséges egy érsek (esetleg két püspök). Mivel mindössze két érsek és négy bíboros van a játékban, igyekezned kell.

**GONDOK, BAJOK.** Egy stratégiai játékból nem hiányozhatnak a játékosok lépéseitől függetlenül előforduló katasztrófák. A



Holland, 20 – Kimbolton, Compton.  
Cromwell, 10 – Tattershall.  
Howard, 10 – Farnham.  
Bouchier, 10 – Pleshy.  
Greystroke, 10 – Appleby.  
Scrope, 10 – Masham.  
Clifford, 10 – Conisborough.

francia gyalogos, kétszer húsz skót íjász és kétszer tíz szász.

Ennyi lett volna a leírás. Remélem elegendő ahhoz, hogy felkeltsem az érdeklődésedet és elboldogulj valahogy. Ha ez kevés, kapcsolj be az autohelp-et! Ez "kissé" lelassítja a játékot, de egyszer érdemes végigcsinálni. Az igazán finom részleteket meghagytam neked, és ezt az autohelp sem köti az orrodra. A játékot természetesen Amigán teszteltem, de létezik PC verzió is. Nos a hanghatások messze kihasználatlanul hagyják az Amiga lehetőségeit és a grafika sem valami pompázatos, de mindez mégsem befolyásolja döntően a játék értékelését, mert a stratégiai rész egész kellemesre sikerült. A nehézségi szintet is igazán finom skálán növelhetjük, szóval egy jó ideig el lehet szórakozni a King Maker-rel. Ha valaki a nagy stratégák közül kihagyta volna, szerezz be és próbálja ki.

Lily



King Maker sem szűkülökdi a különféle sorscsapásokban, pestis-járvány, vihar a tengeren, zavargások, hogy csak néhányat említek a sok közül. Ezeket meglehetősen nehéz bekalkulálni a játékba, de vigasztaljon a tudat, hogy ellenteleidnek sem könnyebb!

#### HELPLINE

**NEMESEK** (Név, haderő – kastély).

Percy, 100 – Alwick, Cockermouth.  
Mowbray, 50 – Rising, Denbigh, Framlingham, Usk, Wressle.  
Neville, 50 – Ogmere, Richmond, Warwick Rab.  
Beaufort, 30 – Corfe.  
Stafford, 30 – Leeds, Newcastle.  
Pole, 30 – Ludlow.  
Courtenay, 30 – Okehampton.  
Stanley, 50 – Douglas.  
Roos, 20 – Belvoir, Hemsley.  
Grey, 20 – Chillingham, Rockingham.

Audley, 10 – Tickill.

Berkeley, 10 – Berkeley.

Hastings, 10 – Tutbury.

Herbert, 10 – Llanstephan.

**CÍMEK, RANGOK** és néhány **HIVATAL** (haderő): Earl of Richmond (40), Earl of Essex (20), Earl of Wiltshire (30), Earl of Worcester (30), Earl of Salisbury (30), Earl of Westmoreland (40), Earl of Kent (30), Duke of Exeter (20), Marshall of England, 100 – Harlech. Chancellor of England, 50 – Caernarvon. Captain of Calais, 50 és +300 fő Calais-ban. Treasurer of England, 50 – Wallingford, Beaumaris.

**ÉRSEKEK, PÜSPÖKÖK** A rangidős érsek Canterburyben van, míg a másik Yorkban (30). A püspökök "lélekhelyei" pedig: Norwich (50), Carlisle (30), Durham (30) és Lincoln.

**ZSOLDOSOK** Kilenc zsoldos hadtest van a játékban. Ezek: kétszer harminc burgundi-ai és kétszer húsz flamand íjpuskás, száz

Ui.: Kérlek benneteket, ne kérjétek a játékhoz cheat-et, berhelést meg ilyesmit! Itt a nyár, ráérték, használjátok szabad szellemi kapacitásotokat! Kösz!

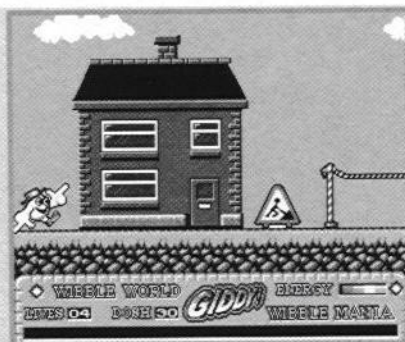




# SHAREWARE

## Wibble World Giddy

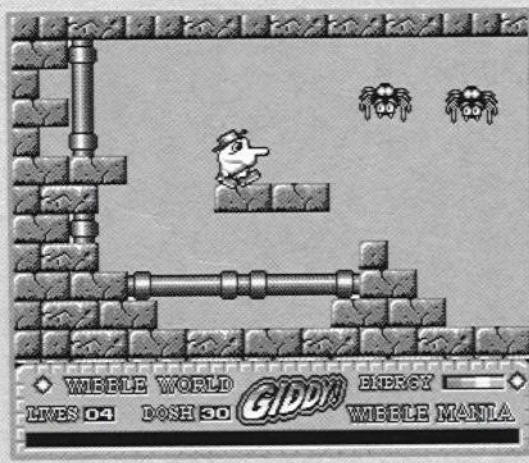
A kis tojás, Dizzy kalandjait biztos ismered, netán (biztos) játszottál a számtalan rész valamelyikével. Aki megszerette (ki nem?) a stílust annak bátran ajánlom a Giddy-t. Nemcsak a neve hasonló a fent említett programhoz, de a játék is kísértetiesen ugyanaz. Ugyan úgy kell pénzt gyűjteni, tárgyakat felvenni, majd ezeket máshol használni a tovább jutáshoz, ja és persze a főszereplőnk itt is "egg". A felvett tárgyak kiválasztása a joy tűz+jobbra vagy balra, míg használatuk joy-tűz gombbal lehetséges. Feladatunk a Dizzyk-hez viszonyítva sokkal egyszerűbb, nincs olyan sok tárgy és inkább az ügyességi, ugrálás részeket van a hangsúly. Azt, hogy hol és mit is kell használni, az info panelen olvasható rövid 1-2 mondatos üzenetben. Hangulatot tetőzi a zene stílusa, mivel ez is kísértetiesen "Dizzy-s". A program egyébként PD, és egy Giddy sorozat első része. Mindössze 1.25 £-ért akár meg is rendelhető. Profin megrajzolt és igen hangulatos egylemezes játék, A500-A4000 (no HD). Ezek után számomra már csak egy kérdés maradt, most Dizzy-s a Giddy, vagy Giddy-s a Dizzy, esetleg talán... Mindezt megtudhatod kb. egy órai kemény(tojás) játék után.



## Siege of the BEAST

Táblás, logikai játékokban soha nincs hiány az SW. területen, tucatszám lehetne sorolni az érdekesebbnél érdekesebb játékokat. Miért van ilyen sok? Hát úgy hiszem ezeket lehet viszonylag a legkönnyebben és persze a leggyorsabban megírni, elég csak egy jó ötlet. A Beast is prominens képviselője e stílusnak. A 9x9-es kockákra felosztott táblán, 15-29 (nehézségi szinttől függően) katonával kell a szörnyet sarokba szorítani, azaz megölni. A játék stratégiája igen egyszerű, sakkban megszokott gyalogos (1 kocka) lépésekkel támadhatunk, illetve vonulhatunk vissza. A szörny és a harcosok lépései, mozdulatai animáltak. Fegyverzetként csak egy kard áll rendelkezésre így elképzelhető, hogy elég sokszor kell használni ahhoz, hogy a fenevadat elküldjük a túlvilágra. Mivel nem egy békés "Süszüvel" állunk szemben lehetséges, hogy csak éppen az utolsó gyalogosnak sikerül legyőznie a beste lelket. De mi történik ha nem sikerül a támadó harcosunknak a szörnyet megölni? Nos ilyenkor uszonna gyanánt jóízűen (hangeffekt) elfogyasztja a támadó, azaz a legközelebb álló, legmerészebb harcosunkat. A játék kicsi, mindössze 120 kB-os, ebbe csak 32 színű kép, pár animáció és némi hangeffekt fért be. (A500 - A4000 1 MB RAM.)

A programot Nick Torkos (alias Torkos Tamás?) írta (Toronto, Canada).



## DogFight V1.2b

Talán az utóbbi idők egyik legötletesebb freeware játéka. Ezt is csak többen, egymás ellen lehet játszani, a gép ellen nem küzdhetünk. Annnyira magával ragadó a csata, hogy

az embereket órákig! szabályosan odaszögezi a gép elé. Ha esetleg valaki a Scenest partin látott 5-6 embert egy A1200 előtt ülve nagyokat kiabálva és nevelve, hát azok mi voltunk no és a Dogfight. Igen, ilyen jó ez a játék! Ja, hogy mi is a játék? Hát nem túl bonyolult csak annyi, hogy repdesni kell a kicsi repülőnkkel s közben kilőni a többieket. Ez csak akkor lehetséges, ha a melletted ülő barátod nem rúg éppen jó bokán, vagy nem fognak össze többen a másik ellen. No de ez már igazi stratégia. A lőszerezéssel és az üzemenyaggal ne is törődj, hisz soha nem fogy ki. Négyen játszva domborodik ki igazán a játék hangulata, ketten billentyűvel ketten pedig joy-jal irányíthatják a különböző színű repülőket. Eleinte nehéz volt megszokni, megtanulni a tökéletes felszállást és zuhanórepülés utáni "egyenesebe" jövést, de két-három menet után semmiféle gond nem akadt ezekkel. A program és remélhetőleg majd az újabb verziói is megtalálható az Internet anyagai között.

Dan Rhodes, Anglia.





## Trickor Treat

Talán a legrégebbi, kb. másfél éve megjelent Doom "utánzatú" játék. Az utánzat szót csak a programozási technikán értem, mivel stílusában szó nincs semmiféle Doom-ról. Egyetlen negatívuma (pozitívuma) a játéknak, hogy ezt is csak ketten játszhatják, így eléggé behatárolt a játéklehetőség. A játék oly egyszerű, hogy egy-két mondatban le lehetne írni. Két kismanó (én és te) kergeti egymást egy kihalt faluban, mindenféle spéci fegyverek után kutatva az üres házakban. Ezekután megkeresve a másik "ellen manót" rögtön ki is próbálja a fura szerkezeteket (fegyvereket). A manók irányítása joy 1-2 portról történik. Házakba úgy jutunk be, hogy egyszerűen csak bemegyünk az ajtón (ki hitte volna). Az itt található fegyverek, és más agyafúrt eszközök kiválasztása, illetve használata joy. tűz+le, majd jobbra-balra mozgásokkal lehetséges. Mivel a pálya (falu) igen nagy, így az eligazodásban, tájékozódásban segít a lent látható iránytű, ez egyébként mindig az ellenmanó irányába mutat. De nézzük a fegyvereket, mágnes ami megbolondítja az ellenfél iránytűjét, freezer ami egy ideig oda fagyasztja a másikat, blindness ami vakít. Ezeken kívül találunk még projector, jammer!, speed invisibility és zwischenzug fegyvereket. Említésre méltó a játék sebessége, bár viszonylag kicsi a két játéktér, mégis igen gyors a képkezelése. A játék ToutWare(?) és természetesen működik az összes létező Amiga típuson, kezelésére vonatkozó részletes leírást az intrukciós menüben olvashatjuk el. A regisztrált verziót szabadon konfigurálhatjuk kedvünk szerint, beállítható a házak száma, falu mérete stb.

Alkotója Duncan Stuart (alias Stuart?).



## Child Murderer

A gyerek gyilkos. Lidérces álom, vagy valóság, ki tudja. A történet egy pszichodráma és egyben egy "kellemes" kivitelezésű kalandjáték ötvözete. A három lemezes program ami egyébként működik A500 1MB gépeken is, a mindenkiben rejtőzködő belső démonról szól. Kivitelezése, kezelése az az hősünk irányítása a régi C64-es korszakból megszokott módon, billentyűzetről történik (pötyögve). Külsőre igyekszik igazodni a kor követelményeihez, MED zene és digitalizált (EHB) képekkel örvendezteti meg a kalandjáték szerető Amigást. Parancsok és az utasítások száma elég kevés, viszont ezeket rövidítve (kezdő betűvel) is beírhatjuk. A játék során főleg logikai feladatokra kell figyelni (tárgyak felvétele, használata), de részletes információt és segítséget nyújtanak a különböző személyekkel folytatott párbeszéd is. Induláskor szinte semmit nem tudunk, kivéve néhány személyes részlettel és a környezet leírásról eltekintve. Így nem csoda, hogy a kezdőjátékos jó fél óráig csak ide oda cikázik a különböző helyszínek és személyek közt, minél több hasznos információt gyűjtve össze. A programon látszik, hogy előbb voltak meg a digitalizált képek, majd ezek köré építették fel a story-t. A képek legtöbbjét szinte mindenki ismeri, mivel híres festményeket digitáltak be az alkotók. Olyannyira jellemző a játékra a digitalizáció, hogy még a felvehető tárgyak is a festményekről származnak. Éppen ezekkel adódott némi problémám no meg azzal, hogy a szöveg-input panelt és a képeket külön-külön képernyőn jeleníti meg a program. Szerencsére a szerzők a képek tömörítéséről nem is, de legálabb egy korrekt save/load lehetőségéről gondoskodtak. De ne higgyétek, hogy ennyire rossz lenne ez a játék, csak a Relics után hát hmm nem az igazi. Erről a programról remélhetőleg egy teljes leírás is lesz majd.

A Child Murderer SW. program megrendelhető 10\$ ellenében (Amiga, PC) Michael Zerbo (alias Zserbo Misi)

West Sayville, USA.



## FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajtókiadás, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközzölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler



# Levelezés

Nem is tudom, hogy kezdjek ma bele. Az ugyanis a helyzet, hogy a múltkor szégyenletes módon lemaradtam ama örömteli pillanatról, amikor a GURU átment (szinte) teljesen Amigás újságba, és erre nem tudok magyarázatot adni. Mármint arra, hogy lemaradtam. Pedig azt hiszem illet volna valamiféle örömdókat zengedeznem, hogy hú de jó meg ilyesmi, de ez most már késő. Gondoltam rá így utólag, hogy legalább most mondanom kéne pár meghatott szót, vagy valamiféle formabontást kellene végezniem vagy ilyesmi. A meghatott szavak fedőnév ötletet nagy sebességgel elfelejtettem, valahogy nem érzem erre alkalmasnak magam. De azért formabontást megpróbáltam többféleképpen is. Legelőször arra gondoltam, nem is írok bevezetőt és akkor milyen egyszerűen el van intézve a dolog, csakhogy ez már két számmal ezelőtti sem vált be. Gondoltam arra is, hogy most először időben leadam a levrotot, de mivel ez a gondolatom jócskán a leadási határidő után ébredt bennem, erről is letettem. Szerencsére nem eszem ettől sem kétségbe, hiszen mindjárt több ötlet is eszembe jutott. Sajnos azonban fejenállva a legnagyobb erőlködéseim közepette sem tudtam gépelni, aztán amikor az Amigámat kezdtem átalakítani körtűrészgépé, akkor rájöttem, hogy úgy meg nem tudok vele rendesen levelezést írni, mert kb. a tizedik karakter leütése után elfogynak az újaim, feltéve persze ha a lábaimmal már el sem kezdek gépelni. Végső tanácsatlanságomban már arra is gondoltam, hogy úgy fogom ma kezdeni, hogy jajj de jó ma levelezést írni ebbe az Amigás újságba, de aztán persze ezt is elvetettem mielőtt valamelyik szerkesztő pajtás azt hiszi, hogy meghibbantam és bezárat egy jópofa gumiszobába vagy esetleg még rosszabb esetben kiutal valami egyéb írnivalót. Szóval egy szó mint száz, minden hőies erőfeszitésem ellenére sem sikerült semmi használható kitalálnom, kivéve a söröstűveg joystickkal történő kinyitását, de az meg nem éppen ide való, bár határozottan érdekfeszítő téma. Maradjunk egyszerűen annyiban, hogy ez a változás az újságnál kül, és ebben a formájában is élni és virágozni fog a GURU. Ámen.

## Brazil-féle Amiga Help

Mint az várható volt, megint ezzel az állandónak mondható kitérővel kezdem a levrotot. Sok közlendőm egyébként nincs, talán csak annyi, hogy a sok másolatásban kezd kimúlni a drive-om, de ettől függetlenül nyugodtan jöhetnek a lemezek. Ha esetleg valakinek rossz lett a másolat akkor bocs, küldje el még egyszer a lemezt, persze csak akkor ha kellene az infok. (Zárójelben: komoly esélye van annak, hogy a help rendszerem kb. öz magasságában megszűnik létezni. Sőtét dolgokat tervezünk az Anglerrel...)

## Escommodore

Szia Brazil! Már így levélen keresztül is látom, hogy örülsz a levelemnek. (Érdekes. Én megpróbáltam a levélen keresztül nézni, de nem láttam semmit. Téged sem. – Brazil) Már biztos nagyon hiányzott. De nem ezért írtam ám. Ma kaptam meg az Amiga Magazin legújabb (95/6) számát. Amit kihámoztam belőle leírom, és szépen kérek íratok cikket (jó hosszút) erről a témáról. Tehát röviden. Köztudott, hogy csödbe ment a Commodore. Ám 1995 április 21-én vevőre akadt. Az Escom, Commodore UK, CEI, DELL és CCC közül az Escom lett a befutó. 10 millió dollárért megvette a Commodore-t. Szeptemberre ígéri az első modellt, ami nem is új. Egy gyorsabb procival felszerelt 1200-es lesz. Az árát 999 márkában adták meg, amelyben benne van a monitor is. Tervbe vették egy low-cost Amiga (talán 1300) készítését is. Ami már CD-ROM-mal lesz ellátva. És ami a legjobb, hogy PowerPC processzor lesz benne. Mint köztudott ez egy RISC technológiával készült kicsi morzsa, ami egy azonos frekvencián működő Pentium procinál 2-6-szor gyorsabb. Az "1300-as" futtatni fogja az Apple és az OS/2 rendszert is. Hát az az igazság, hogy ha ennek a fele is igaz, már az Amigások visszaülhetnek a ló nyergébe. Remélem (reméljük) ez mind-mind igaznak bizonyul. Legyetek szívesek erről bővebben és pontosabban tájékoztatni a GURU-n keresztül a kiéhezett és meggyőzött Amiga tulajdonosokat. A segítség előre is megköszönöm (köszönjük).

(Németh Miklós, Budapest)

A levélnek mellesleg azt az alcímet lehetne adni, hogy "avagy hogyan terjednek a rémhírek". Persze meglehetősen sok pontos információt is megemlíthetél, melyek egy részét már lehetett olvasni közben a GURU-ban és egyéb ártírástechnikai folyóiratok hasábjain is, de a levélben szereplő "infok" egy része erősen rózsaszín álom benyomását keltyik. Mint ahogy azok is. Egyelőre annyi mindenesetre biztos, hogy az Escom megvette a Commodore-t (ezzel éppenséggel nem mondtam nagy újdonságot) és elkezdte magát az Amiga technológia továbbvitelére. Sőt, még egy külön céget is alapított ami csak az Amigával és annak fejlesztésével foglalkozik. Egyelőre azonban az általa leírt fejlődésekről szó sincs. Első nekifutásra elkezdik újból gyártani az A4000-et, amde 68060-as procival meg állítólag kissé áttevvezve, meg lesz belőle SCSCI buszos verzió is, és ez ugye jó. Biztatóak az első hírek is ezekkel a gépekkel kapcsolatban, ugyanis már most lehet tudni, hogy az összes idén készülő 4000-es előre el van adva. Az Amiga 1200-as csak ősszel fog feltámadni, amiből jóval többet fognak készíteni. Naná, hiszen hülyék lennének kihagyni a nagy karácsonyi bevásárlást. Nyugati viszonylatban első halálra jó árát lehet hallani, hiszen a 999 márka nem tűnik túl soknak, tekintve, hogy ebben az árban benne van a monitor valamint

(természetesen) az oprendszert meg még valami egyéb progi is. Viszont azt nem szabad elfelejteni, hogy egy alap 1200-as teljesítménye ma már sok mindenre kevés, tekintve, hogy az emberek nagy többsége DOOM-ra meg hasonlókra vágyik. És akkor még nem is beszéltünk a winchester hiányáról, bár lehet, hogy csak én hiszem azt, hogy az árban nincs benne a vinyó (meglepődnek). Ennek ellenére várhatóan szép számmal fog elkelní 1200-esből. A C64 újragyártásáról már nem is beszélek, tekintve, hogy Kína meglehetősen messze van ide, és állítólag csak ott lehet majd kapni, bár hallottam már azt is, hogy Kelet-Európának is jut belőle. Ez a jelen, illetve a nem túl közeli jövő. És hogy mit hoz a távolabbi jövő? Még nem tudni. Szó volt persze PowerPC alapú Amigákról meg 1300-asról meg ilyesmi. Az előbbi (már ha lesz egyáltalán) megjelenésére valószínűleg még elég sokat kell várni. Amiga 1300 elképzelhető a közeljövőben, de a hírek szerint meglehetősen gyenge kivitelben (68030EC processzorral). Valószínűleg lesz még egy darabig CD<sup>32</sup> is, amit éppen áttevveznek egy kicsit, de állítólag csak kívülről. Hát ha ez így igaz, akkor sok keresnivalója nincs a piacon a PSX, Saturn és Jaguar mellett... Ennek ellenére úgy tűnik van jövője az Amigáknak. Ha minden úgy alakul ahogy most még látszik, akkor jóval dinamikusabban fog fejlődni és új területekre is betör a játék mellett. Majd meglátjuk. Abban mindenesetre biztosak lehetünk, hogy minden Amigával kapcsolatos info meg fog jelenni a GURU-ban, és nem csak ilyen "állítólag" és "talán" stílusban, mint ahogy most előadtam. Szóval csak nyugi, nem kell még temetni az Amigát.

## Egy kitérő Amigás

Tisztelt GURU! (Brazil meg a többiek!) Épp az imént olvastam a GURU 95/4-es számát, és meg vagyok döbbenve. Végre egy lap, ami az Amigával is foglalkozik. Ez dicséretes. A többi számítógépes lap már rég lemondott róla, ti pedig...! Ez becsülendő. Végre egy lap, amely tudomásul veszi a többbezes (százezres?) Amigást. A 95/4-es szám tiszteletet -nem vicc- ébresztett bennem írántatok. Bár jómagam nem vásároltam a GURU-t -eddig -, ha az újság továbbra is tartja ezt a színvonalat, én az ár ellenére is meg fogom venni. Bizonyos lapok már rég a PC-s "fennhatóság" alá tartoznak, csak elvéve van Amiga stuff. Remélem TI(!) megmaradtok az Amiga utolsó várának. Brazilnak igaza van: az Amiga nem halódik, csak gyengélkedik. Ki kell(!) tartani! Úgy érzem, a GURU nagyban hozzájárulhat a vonal erősítéséhez. Nem csoda, hogy mindenki PC-t vesz, ha az újságok is csak azt nyomtatják. Csak így tovább srácok!

Majdnem könnybe lábadtak a szemeim és kicsi szívem úgy kalapát, annyira meghatódtam és érzékenyültem. Ez persze nem igaz, de jól hangzik. Remélem a 95/5-6 szám



megjelenésével szinte egyidejűleg róttad le ismét tiszteletedet egy jópofa előfizetési csekk képében. Gondolom erre nem is számítottál (sok más Amigással együtt), hogy egyszer csak a GURU hipp meg hopp fogja magát és átalakul csak (illetve majdnem csak) Amigás lappá. Megmondom őszintén, erősen kíváncsi is vagyok, hogy ez a húzás mennyire válik be, mert nincs igazán pontos visszajelzésünk arról, hogy mennyi Amigás van ebben a kis országban. Nehány ezer biztos van, de százezer azért nincs, üzenem neked csak azért, hogy tudd. Jó lenne persze, ha minden Amigás megvenné ezek után a GURU-t, hiszen mostmár igazán csak nekik (na jó, majdnem) szól, és azt hiszem túl sok konkurencia ma nincs. Az újság ára ugyan meglehetősen magas, sőt még össze is ment egy kicsit terjedelembre, de legalább mindenki azt kapja a pénzéért, amit vár. Legalábbis reméljük. Mellesleg az árral kapcsolatban csak annyit: nem véletlenül szajkózzuk ám néhány hónapon keresztül, hogy fizessetek má' elő, mert az milyen kül. Nektek is megtakarítás és nekünk is, és nem is kevés, és ez utóbbi lehetővé teszi a lap árának minél alacsonyabban tartását, de ezt most inkább nem akarom elmesélni, hogy miért, és különben is mintha már megtettem volna egyszer. Egyébként csak úgy megszűgom így magunk között, hogy sötét és gonosz terveink vannak még erre az évre... Nem áremelésre gondolok (azt majd megtervezik helyettünk a főkosok, szuper), hanem néhány érdekes újdonságra, amiből esetleg az előfizetőinknek több haszna lehet, mint egy átlagos lapvásártónak. Na most már aztán indulás sovány malac vágóban előfizetni! Most véletlenül ugyanis nem blöfföltem...

Más: a prg-k hiánya. Írtatok, hogy gond a kevés program, meg az, hogy csak a PC-s verziót kapjátok meg. Nem tudom, működne-e, ha felvennék a kapcsolatot néhány Amiga klubbal. Egy miskolci haverom mondta, hogy szinte minden héten legalább 100 MB proggit kapnak. Talán nem lenne szabályellenes a dolog, ha kérnétek tőlük. Ennyit ők is meglehetnének az Amigáért (meg a lapot is feldobná néhány újdonság). Nagyon sokan vagyunk, akik hiszünk az Amigában, és akiknek szintén "hányingere" van az új multimédiás, félmillió vackoktól. Tudom, kissé elfogult vagyok, de ez nem teljesen így van. Haverjaim nagy része PC-s, és szinte minden nap látok PC-s cuccokat. De sokról hamar kiderül, hogy a csillogás mögött egy lassú, unalmas, sablonos sz\*r van! (Tisztelet a kivételnek) A PC-k egyeduralmát a prg-k terén és nem a gép teljesítménye terén tudom csak elismerni, mert az, hogy egy játék fut 386-on, nem azt jelenti, hogy minden esetben élvezhető is. Tévéton jár, aki ezt gondolja. Na asszem sokáig raboltam az időtöket. Viszlát és jó munkát!

Nocsak. Úgy látom nem csak én értékelem a mai divatos multimédiás trüfikat úgy, ahogy. Tény és való, sok a rettenetes gagyi program, de azért akad szép számmal kivétel, de ez megmagyarázható a nagy számok törvényével... Akkor most ennyit a PC-ről, hiszen mégiscsak egy

Amigás újságba írok most levrovt (a kétkezők megnyugtatósára közlöm, hogy Amigán, mégpedig a kezdetektől fogva). De vissza a másik gondolathoz, vagyis a kevés proggira. Előjáróban nem árt megjegyezni, nem kevés az anyag, csak az kevés, ami hozzánk legálisan megérkezik. És ezen van a hangsúly. Az ősidőktől fogva igyekszünk betartani azt a játékszabályt, hogy nem írunk hozzánk illegális úton érkező programról (néha nem sikerült betartani). Ennek magyarázata rém egyszerű. A kalóz csatornákon érkeznek sokszor olyan anyagok is, amik még nincsenek kiadva, de már (szinte) kész termékek. Egy ilyen program végigjátszásának leközlése az újságban mondhatni több, mint gyanús. Megmondom őszintén, volt már rá példa, és miután egy kedves bácsi külfönből érdeklődött erről ez érdekes esetről, Black úr (a varázsló) befejezte publikálását a GURU-ban... Szóval kb. ennyi a magyarázat, ha nagyon akarunk meg tudnánk szerezni majdnem minden új anyagot. De így nem akarjuk. A legális megszerzési módok komoly erősítése folyik nálunk most Amigás téren, úgyhogy lehet reménykedni, hogy nem maradtok friss infok nélkül.

Ui.: Bocss, hogy ennyit írok, de nagyon feldobott a téma, meg írás közben végig a Turrican II zenéje szölt. (Talán meg lehet érteni...)

Ui2.: A hiedelemmel szemben én nem vagyok géptulajdonos. Már és még. Már nem, mert eladtam jó öreg 500-asomat, és még nem, mert 1200-est fogok venni (nem is PC-t!). Amúgy mindkettő cool gép (a félreírások elkerülése végett)! Na viszlát skacok!

(Pál László, Sásd)

Nohát, úgy látszik téged tényleg nem szédítettek meg a mindenféle csillogó villgó multimédiák vagy micsodák. Meg a DOOM és klonjai sem. Pedig az jó. Különböző mellékes infoként elárulom, hogy láttam egy DOOM klon Amigán (a neve GLOOM), amiből minden bizonnyal piaci program lesz. Igaz, hogy turbózott 1200-esen láttam, de azon nagyon jó volt, bár lehet, hogy alapgépén kissé lassú. Majd meglátjuk. Egy biztos, csak ezért a programért nem fogom lecserélni az öreg, jól bevált Amiga 500 Plusomat. Már úgy a szívemhez nőtt. Pedig nem egy gyors villám, még csak nem is a zene királya ma már meg ilyesmi, de valahogy mégis... És az sem utolsó szempont, hogy amire használom, arra nekem tökéletesen megfelel.

#### A szép idők vége

Sziasztok! Ezen levél szövege Brazílnak, Mocsynak, Lilynek és mindazoknak akik a GURU-nál dolgoznak és ismernek engem. Most sietek. Sziasztok.

(Sehonnai Bitang András, más néven Klujber András, Bonyhád)

Jól látjátok, eddig ez a levél nem igazán sokat jelent, ámde volt mellette egy ballagási meghívó, amiben híres és vélhetően sokak által ismert költőnk is szerepelt, mint vén ballagó. Hát mit mondjak. Rettenetes. Azt kell megállapítanom, hogy nincs mese, előbb

vagy utóbb mindenkit elér a végzete, és felnőtt emberré válik. Résztvelem. Azért reménykedem benne, nem komolyodsz meg túlságosan kedves költő, és kibírod valahogy azt a hátralévő néhány évet mint érett ember.

#### Megasorny

Tisztelt GURU Team! Tisztelt Brazil! Naszóval csákoló! E levél leginkább a lap alakítóhoz szól (jó szó, nem?), de mivel elsősorban Brazil a levél felelős az őrsben, ezért külön kiemeltem a Nevét. Eme tartalmas bevezető után térjünk a lényegre, amely kemény és velős lesz, de igaz. Most olvastam el az áprilisi számot, amely – mondd és írd – május 8-án jelent meg!!! Így egyszerűen NEM LEHET ÚJSÁGOT TERJESZTENI!!! (...)

(Uhle Dániel, Budapest)

Hogy én ezt mennyire tudtam előre! Mármost azt, hogy jó néhány ilyen témájú levél fog érkezni. A dologban az a rettenetes kényszer, hogy tökéletesen igazatok van. Egy valami van, amivel meg tudom indokolni ezeket a késéseket: az átalakulás. Mint azt észrevehettétek (gondolom legalábbis) a GURU arculata jelentősen megváltozott, ami komoly munkát igényelt. De nem csak az arculat, hanem a technika is kicserélődött, és ez is jelentős időkiegészítést eredményezett. Most azonban minden szép meg minden jó meg ilyesmi, és remélhetőleg gyorsabban és jobb minőségben tudunk nektek újságot csínálni. Ettől függetlenül nem ígérem meg, hogy ezentúl a GURU minden hónap 18. napján délután 13 óra 49 perckor legkésőbb mindenütt az újságárusoknál lesz, hiszen ez komoly felelősség lenne részemről. Sosem szoktam ugyanis időben leadni a levrovt.

No akkor ennyi mára a levelezésről. Lenne még bőven levél itt, sőt éppenséggel aktuális téma is akadna, csak éppen helyem nincs több, és ez a harci helyzet a közeljövőben nem is fog változni. Így is egyre nagyobb részét írom az újságnak, hiszen az oldalszám csökkent, de a levrov még mindig két oldal. Jut eszembe. Eddig arról remekül fel lehetett ismerni egy Amigást, hogy kreatív és sok mindenről el lehet vele beszélgetni a biteken kívül is, továbbá igen sok ötlete van minden téren, akár még az újsággal kapcsolatban is. Remélem ez még mindig így van, de ezt majd meglátom az elkövetkező hónapok levélterméséből. Arra alapozom ezt az elképzelésemet, hogy most már inkább csak Amigás pajtások fogják olvasni a GURU-t és fognak leveleket írni nekünk. Remélem az érdeklődés nem csökken, és lesz miből csemegeznem itt a levrovban, nem csak reklamáló, hanem érdekes és agymenéses levelekből is. Ha esetleg csalódnék, még arra is képes leszek, hogy összezsugorodok egy oldalra (a másik GURU-ban meg felnőni kettőre...) Adig azonban még mindig maradtam a

Brazil

Ui.: Vigyázat! Szigorú vagyok, de igazságtalan!



# ZENE MÁNIA

Ismét üdvözlök mindenkit, hála Istennek (meg persze Bearnak) megint két oldalt foglalok el. Akinek ez nem jó hír, az máris lapozhat...

...Aki még mindig itt van, az most megismerkedhet az Octamed legújabb verziójával.



1994 végén Teijo Kinnunen kiszabadult a katonaság kötelékeiből, és rögtön nekiállt folytatni a Med 5.0-t. Idén áprilisban meg is született a 6-os sorszámmal viselő verzió egy csomó újdonsággal. A programnak létezik szabadon másolható verziója (Save és On Line Help nélkül) és természetesen létezik regisztrált teljes verzió is, de ez 40 USD kifizetésével jár együtt.

A szokásostól eltérően kezdjük talán a program konfigurációs lehetőségeivel, ugyanis ha ezeket jól beállítjuk, akkor a program megtanulása is egyszerűbb lesz.

A **Settings** menü a felső csikmenüben található. Ezen belül a **mouse options** szolgál az egér három gombjának beállítására (már akinek három van). A **no operation**-ra nem csinál semmit, a **track on/off**-tal valamelyik hangcsatorna (track) oszlopára klikkelve ki-be kapcsolhatjuk azt, a **select track**-ra az egérgomb egy hangcsatorna kiválasztásával fog reagálni (például a másoláshoz), a **position cursor** esetében az a sor lesz az aktuális kurzorpozíció amelyikre klikkelünk, a **select range** esetében pedig kijelölhetünk egy területet a kottában.

Egy ajánlott beállítás:

Left=Position Cursor  
Middle=No Operation  
Right=Select Range

A következő a **Keyboard Options**. Az itt található három felső mezőben a kurzor mozgását határozhatjuk meg editáláskor.

Az **Advance Line** határozza meg a sorok közötti mozgást, a **Don't Advance** hatására egy hangjegyet beírása után nem mozog semerre, tehát nem vált sort (ez a másik két ablakban is így lesz), az **Up**-nál felfele, a **Down**-nál lefele fog mozogni a kurzor, tehát az **Up** esetén visszafelé fog

juk írni a zenét, de az ajánlott beállítás a **Down**.

Az **Advance Track** a hangcsatornák közötti mozgást határozza meg. Egy hang leütése után **Next** esetén a következő, **Prev** esetén pedig az előző hangcsatornára ugrik a kurzor. A **Next** beállítás ekvivalens a **ProTracker Multi** módjával, de az ajánlott beállítás a **Don't Advance**.

Az **Advance Cursor** felelős a kurzor mozgásáért, a hangjegyek után álló öt számjegy (hangszerszám, effekt értékek) közötti mozgásért. A **Left** balra, a **Right** pedig jobbra viszi a kurzort egy szám beírása után. Az ajánlott a **Right** opció.

A **Space Value** a **Main Control** menüben beállítható **Space Gadget**-tel működik együtt, ha az utóbbi be van kapcsolva, akkor a **Space Value** határozza meg, hogy két leütött hang közé hány space kerüljön. A **Destructive Spacing** pedig ha be van kapcsolva, akkor ezek a szünetek kitörölnek minden hangot, ami a szünetbe esik, ha nem, akkor a hangok között csak időbeli szünet kerül elhelyezésre, és nem pedig valóságos.

Az **Auto-Round Cursor** bekapcsolása esetén a kurzor mozgása is felveszi a **Spacing** értékét. Ha ezt is bekapcsoljuk, akkor az meg fog egyezni a **ProTracker Edit Skip** funkciójával.

A **Chord Reset** a **Main Control** menü **Chord** gadget-ével működik együtt, ha az utóbbi be van kapcsolva, akkor az akkord beírása után a kurzor visszatér a kiinduló csatornapozícióba (lásd még később).

Az **Advance with Sound** bekapcsolásával elérhetjük, hogy a kurzormozgásokkor a kurzor pozíciójában levő hangok megszólaljanak.

A **Poly Play** csak akkor fejti ki hatását, ha nem **Edit** módban vagyunk, ekkor a billentyűzetünk egy polifonikus zongorává válik, amin játszva egyszerre több hangot is megszólaltathatunk (**Edit** módban ezt a **Chord** helyettesíti).

A következő a **Programmable Key Window**, amivel a zeneírás folyamatát tehetjük gyorsabbá, ugyanis itt rendelhetünk hozzá billentyűkhöz hangokat, effekteket vagy egész **Range**-eket. Tizenegy billentyűnk van a **SHIFT+0 - SHIFT+9** és a jobb **ALT**, melyek között a felső gadget segítségével válogathatunk. Miu-

tán kiválasztottuk a megfelelő billentyűt, hozzárendelhetjük az aktuális hangot (**Note** és a kurzor a hangjegyen áll), vagy effekteket (**Note** és a kurzor az effekten áll), **range**-et (**Range** és természetesen ki is kell jelölni hozzá valamit) vagy a **clipboard** tartalmát (**Buffer**). A **Load/Save** opciók a beállítások kimentésére és újratöltésére szolgálnak.

Ezt követi a **Keyboard Shortcuts**. Itt állíthatunk be saját billentyűzetparancsokat. A bal oldali ablakban található a parancsok neveit, ha itt még semmi nincs, akkor beinzerálhatunk (**Ins. New**) vagy hozzáadhatunk (**App. New**) vagy kitörölhetünk (**Delete**) egy-egy parancsot. A **Name** mezőben adhatunk új nevet az aktuális parancsoknak.

Az **Input Area** mezőben lehet meghatározni, hogy melyik billentyűzetkombinációval fogjuk majd elérni a parancsot. A mezőben felsorolt billentyűk (**Shift**, **Alt**, **Amiga**...) mellett található **cycle** gadgetek határozzák meg a billentyű státuszát. Az **ignore** esetén a gép nem veszi figyelembe, hogy lenyomtuk-e a **Shift**-et, **Alt**-ot... vagy nem. Az **Either** esetén egy **Shift/Alt/Amiga** billentyű lenyomása szükséges (mindegy, hogy bal vagy jobb). A **Left** esetén a bal, a **Right** esetén a jobb, a **Both** esetén mindkét **Shift/Alt/Amiga** billentyű lenyomása állítható be. A **None** esetén a **Shift/Alt/Amiga** billentyűket nem szabad lenyomni, az **Only Left**, **Only Right** esetén csak!!! a bal, illetve jobb **Shift/Alt/Amiga** billentyűk lenyomása lesz a jó. A **Control/CapsLock** billentyűknél csak három választási lehetőség van, az **Ignore** amikor tők mindegy, hogy lenyomtuk-e, az **On** amikor le kell nyomni és az **Off** amikor nem szabad lenyomni. Ha a kontroláló billentyűket beállítottuk, akkor választhatunk hozzájuk normál billentyűt is. Ha a billentyű a billentyűzetben leütethető (pl.: a, b, c...), akkor azt a **Map Key** mezőbe írhatjuk, ha nem akkor annak kódját a **Raw Key** mezőbe írhatjuk be. Hogy ez a rész kissé emészthetőbb legyen, íme néhány példabeállítás:

Shift + a	Control + BalAlt + BalShift + 1
Shift	Left Only
Alt	Left Only
Amiga	Ignore
Control	On
CapsLock	Ignore
Map Key a	Map Key 1

Az **Action** mező pedig annak beállítására szolgál amit az **Input** mezőben meghatározott billentyűzetkombinációnak csi-



nálnia kell. Az első **Cycle** Gadget tartalmazza a parancs típusát. Ez lehet Octamed Command, ami egy Octamer alá írt Arrex program, amiből a Med-hez adnak egy párat, lehet még külső Arrex parancs (Execute Arrex File), vagy küldhetünk Arrex parancsot egy másik programnak (Execute Arrex Command), de elindíthatunk futtatható (exe) programot is (Launch Program). A **Command** szövegdobozba kell írni a beállított fájltípus parancs nevét és elérési útját, az **Arrex Port** szövegdobozba pedig az Arrex portot amin keresztül kommunikálni akarunk. A Load/Save a játékállás kimentésére/betöltésére való.

A **Screen** menüben a képernyő méretét, fájltípusát, a színek számát löhetjük be a megfelelőre, a **Like WB** opcióval pedig a Workbench beállításait másolhatjuk le.

A **Palette** menü a színek beállítására szolgál, több szót nem is érdemel.

A **Font** menü a Betűkészlet kiválasztását teszi lehetővé. Ennyi.

Az **Equalizers** menüben található Bar és Scope egy-egy szeményörködtető ablakot nyit meg, melyek az analizált hangot mutatják meg grafikusan.

A következő a kimondhatatlan nevű **Miscellaneous** menü. Itt a **Close WB** kipipálásával a program az elindításkor lezárja a Workbenchet, ami kb 40Kbyte felszabadulásával jár. Az **Overwrite Requesters** bekapcsolva a file-ok felülírása előtt egy kérdést tesz fel. A **Warn if Disk Full** figyelmeztet minket, hogyha a kimentendő állomány nem fér fel az adathordozóra. Az **Use Reqtools** használja a reqtools.library-t a kérdezők kirakásához. A **H->B** menüvel választhatjuk ki, hogy milyen néven nevezzük a C alatt fél hanggal lévő hangot, amit B-nek és H-nak is szoktak nevezni. A kimaradt két kapcsoló nem igazán működik.

Az **Aura Sampler** opciók az Aura típusú 16 bites hangkártyára vonatkoznak, de mivel ebből még egy darab sem jött a szerkesztőségben (sőt, valószínűleg még Magyarországon sem), ezért erre nem térek ki.

A **Windows** menü az ablakok pozíciójának rögzítésére szolgál. Rögzíthetjük az összes (**Snapshot**) vagy csak a megnyitott (**Snapshot Opened**) ablakot, és el is vehetjük ezeket a beállításokat (**Un-Snapshot...**). Az **Auto Snapshot** esetén mindezek automatikusan történnek.

Végül a Load/Save már ismerős lehet valahonnan!?

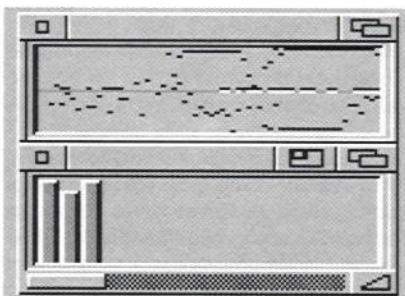
Most, hogy magunkhoz formáltuk a programot, térjünk rá a **Main Control** ablakra mely három fő részből áll. A **Play** (bal oldalt), az **Instrument** (jobb felül) és az **Edit** (jobb alul).

A **Play** szekció tartalmazza a zenehallgatás (lejátszás) eszközeit. Itt indíthatjuk el a zenénket (**Play**) vagy folytathatjuk (**Cont**) attól a patterntól és attól a sortól ahol megállítottuk (**Stop**). Ha az első sortól akarjuk folytatni, akkor a Shift-tel nyomjuk meg a Cont-ot. Ha a Stop gombot nyomjuk meg a Shift-tel és Edit módban vagyunk, akkor a program oda, ahol megállítottuk a zenét beír egy OFFE parancsot ami a **Stop Playing** funkcióval bír. Ezek a műveletek vonatkozhatnak az egész zenére (**Song**) vagy csak az aktuális patternre (**Block**). A D gomb (**Delay**) csak Edit módban működik, a hatására csak akkor indul el a zene, ha egy hangot a billentyűzetten megnyomunk (ez bekerül a kottába is és meg is szólal).

Az **Instrument** rész szolgál a hangszerek beállítására. Bal felül látható az aktuális hangszer száma, majd mellette a hangszertöltő Gadget, utána a neve és végül a hossza.

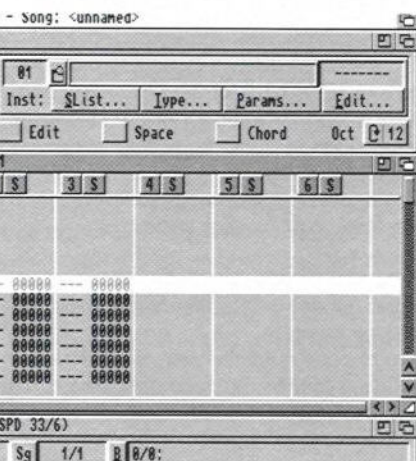
Az **SLIST** gomb nyitja meg az Instrument Load ablakot. Itt lépkedhetünk a hangszerek között (**Prev/Next Instrument**), vagy ráállhatunk az üres helyekre (**Prew/Next Free**). A Flush-sel tüntethetjük el az aktuális hangszert.

A **Type** ablakban határozhatjuk meg a hangszerek típusát. Lehet Sample (RAW, IFF 8SVX, MAUD, AIFF, WAV), ilyenkor a hangot az amiga digitális hardware játssza le. Itt a korlát az IFF 8SVX esetén az, hogy csak három oktáv a hangterjedelme. Választhatunk még **Hibrid** hangmintát, ami szinte ugyanaz mint a Sample, csak ezt kontrolálhatjuk hasonló módon mint a szintetikus hangokat (mindenfélé görbékkel állíthatjuk a lecsengést, felfutást...). Az **ExtSample** is csak egy apróságban különbözik a normál Sample-tól, hogy lefele két oktávval többet tud. A **Synthetic** hangminta a 64-esről és az analóg szintetizátorokról már ismerős lehet, itt hullámformákból áll össze a hang szintetikus úton. A 16Bit formátumú



rős lehet, itt hullámformákból áll össze a hang szintetikus úton. A 16Bit formátumú

hangminta pedig az Aura kártya 16 bites hangminta formátuma. Az **Octave** sliderrel állíthatjuk be az oktávok számát, a **Stereo** buttonnal pedig a memória rovására használhatunk sztereo hangmintát. Az **Output Device** pedig azt határozza meg, hogy a hang min szólaljon meg (Amiga, Aura).



Az **Instrument Parameters** ablak tartalmazza az egyéb hangminta beállításokat. Felül a hangszer nevét írhatjuk át, a sliderrel pedig hangszert válthatunk. A 1st az első, a Last az utolsó, a LU az utolsó használt hangszere ugrik, a Flush letörli az aktuális. A hangszer folyamatossá tételét (Loop) a Repeat/Replen szabályozza. A Repeat a Loop kezdetét, a Replen a hosszát állítja be. A Loop On kapcsolja be a Loop-ot, a Disable pedig a szerkesztéskor kapcsolja ki/be a Loop-ot. A Fine-tune az egy hangon belüli finom beállításra szolgál (15 lépésben), a Tunetone pedig a hangonkénti hangolásra ad lehetőséget. A Hold a hangszer kitarását, a Decay a lecsengését szabályozza, de nem működik a MIDI, a Synthetic és a Hybrid hangszereknek. A Vol a default hangerőt állítja, mellette decimálisan és hexában is láthatjuk az értéket. A MIDICH határozza meg melyik MIDI csatornán szólaljon meg a hangszer, a Suppress NoteOff esetén pedig egy NoteOff jelet is küld a program a MIDI egységnek. A Preset Slider állítja be a Preset Number-t ami egyes MIDI egységeknél 128 lehet maximum, máshol 2800. Ha az utóbbi értékeket akarjuk beállítani, akkor be kell kapcsolnunk az Extended Preset gombot.

Már csak az Edit menü hiányzik ahhoz, hogy hangszereinket tökéletesen beállíthassuk, de ennek terjedelme oly nagy, hogy ez már a következő GURU-ra marad (folyt. köv.)

Petroff



# Hírek

## CrossDOS 6 Professional

A Consultron cég CrossDOS programja már az OS2.1+-tól része az Amiga operációs rendszerének. Azonban a fejlesztők nem álltak le a programcsalád fejlesztésével. Az új változat melyet április 3-a óta szállítanak, néhány további előnnyel jár a korábbi változatokhoz képest:

- az mfm.device újírásával kétszer gyorsabb lett az MS-DOS formátumú floppy lemezek kezelése
- a cache rendszer optimalizálásával az MS-DOS formátumú hard disk írása közel tízszer gyorsabb lett
- valódi MS-DOS partíciók hozhatók létre Amigával is, nem kell a hard disket előzetesen PC-n megformázni.
- a PC-Task, AtOnce hard disk file-ok, és a Bridgeboard támogatása
- Amigás hálózatokkal kompatibilitás megteremtése

És ennyi jó hír után egy rossz is: az CrossDOS lemezen eddig található Cross-PC programmal a továbbiakban már nem találkozhatunk, a cég a jövőben nem kívánja fejleszteni.

A listaára: \$60, az up grade \$10-ba kerül (+ szállítási költség).

CONSULTRON  
8959 Ridge Rd  
Plymouth, MI 48170  
USA  
Tel./Fax: (313) 459-7271

## PageStream 3.0 modulok

Bár a mai napig nem jelent meg a program véglegesnek ígért 3.1-es változata, a cég anyagi helyzetének javítása érdekében az előzetesen a 3.0-s változatban nem ígért, de a fejlesztők által megírt modulokat nem bocsátja ingyenesen a regisztrált felhasználóknak. E üzletpolitika miatt 20-20 dollárba kerül a JPEG import/export filter és WordWorth document filter. Ez utóbbi használatával a teljes dokumentum beolvasható, nemcsak a szöveg egy text frame-be.

A Soft-Logik címe is megváltozott, az új címek és telefonszámok:

Cím:  
315 Consort Drive  
St. Louis, MO 63011

Postai cím:  
PO Box 3838  
Ballwin, MO 63022-3838  
USA

Telefonszámok:  
Értékesítés: 1-800-829-8608  
314-256-9595  
Technical Support: 1-800-829-5816  
(csak fizető esetben)  
314-256-9333  
Fax: 314-256-7773  
BBS: 314-256-8971  
(jelenleg két 28.800-as modem)

## Válasz a GIF szabadalmi díjra

1995. május 1-én a legnagyobb szoftverfejlesztők bejelentették, hogy jóváhagyták az új PNG grafikus formátumot. A PNG (kiejtése ping) a Portable Network Graphics rövidítéséből származik és egyértelműen a hálózatokon elérhető grafikus állományok általános formátumának szánják. Kifejlesztésének egyértelmű oka, hogy az elmúlt év végén a CompuServe és az Unisys, melyek a GIF formátum alapját képező LZW algoritmus szabadalmát birtokolják, bejelentették, hogy a továbbiakban részesedni kívánnak (szabadalmi díj formájában) a GIF formátumot támogató programok bevételeiből. Erre a korábbiakban nem tartottak igényt, és emiatt is széles körben elterjedt a GIF formátum.

Az PNG formátum a következő jellemzőkkel bír:

- megtartotta a GIF formátum erejét az egyszerűség és hordozhatóság terén
- a használt tömörítési eljárás mentes minden szabadalmi problémától
- true color és alpha csatorna támogatás
- támogatás a GIF fájlok konverziójára
- a fájlok átlagosan kisebbek a GIF formátumnál
- új, a GIF-nél alkalmazott ún. scanline interlacing megjelenítési eljárásnál látványosabb megjelenítési mód
- teljes fájl integritás ellenőrzés és átviteli hibák gyors detektálása
- szabadalmi díj mentes implementációk

További információk a PNG formátumról az Internet comp.graphics newsgroup-jában vagy a CompuServe Graphics Support Forum-án (GO GRAPHSUP) érhetők el. Fájlok az ftp.uu.net ftp-server /graphics/png könyvtárban kereshetők.

## CD-Write

Először áprilisi trétának tűnt (áprilisban jelent meg az első hirdetés), de aztán kiderült, hogy egy érdekes ötlet megvalósításáról van szó.

Ha valaki CD-n archiválja programjait és adatait, gyakran mérgetölhető, hogy pont rögtön az után jön meg az up grade, hogy felírta (felíratta) a CD-t, vagy kiderül, hogy egy hibás konfigurációs fájl miatt nem működik valamelyik program. A CD-Write megoldást kínálja ezekben a helyzetekben, mert látszólag irratóvá teszi a CD-t. Látszólag, mert tényleges írás nem történik a CD-re, a változtatásokat a program a hard disken tárolja. Ily módon akár törölhetünk is a CD-ről.

A program ára kb. 100 DM.

Stefan Ossowski Schatztruhe  
Gesellschaft für Software mbH  
Veronikastr 33  
45131 Essen  
Germany  
Tel.: +49 201 788778  
Fax: +49 201 798447

## Amiga OS Project

E név egy az Interneten keresztül koordinált széleskörű szoftverfejlesztést takar, mely a következő tulajdonságokkal rendelkező operációs rendszer kidolgozását tűzte ki célul:

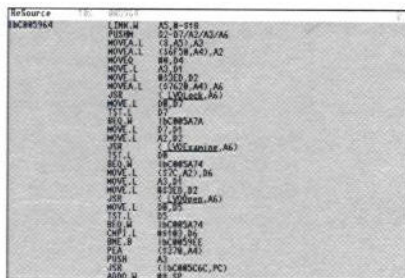
- binárisan kompatibilis klónja a jelenlegi operációs rendszernek, azaz minden "rendesen" megírt programnak működnie kell.
- tárvédelem kialakítása, ahol lehetséges. Ennek kikapcsolhatónak kell lennie, mert a létező operációs rendszer alatt nem lehetséges teljes védelem, csak az újonnan írt programok felelhetnek meg mindenben a követelményeknek.
- virtuális memória kezelés az operációs rendszer által. A régi programok esetén továbbra is szükség lesz valamilyen segédprogram használatára (pl. VMM).
- erőforrás követés. Szintén csak az új programok számára lesz elérhető. A régi programok esetén még a továbbiakban kell kialakítani a követendő módszert.
- több felhasználó támogatása, mely nagyobb biztonságot fog nyújtani mint a jelenleg elérhető MultiUser-FileSystem. Természetesen ezt a lehetőséget is kikapcsolhatónak szánják.



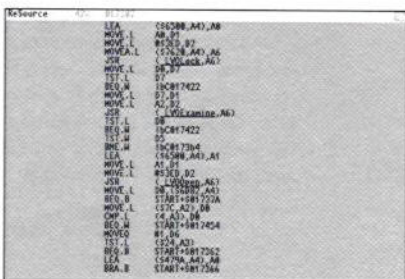
# A Rendszerbarát

Az előző részben ígéretet tettünk, hogy folytatjuk a nem teljesen jól működő programok javításával foglalkozó írásunkat, most következzen egy újabb program (viszonylag rövidebb) javítása.

E program ezúttal a Cenral Coast Software Quarterback 6.0 backup software-je lesz. A hibajelenség maga is nagyon érdekes, a felhasználók többségének sohasem jelentkezik. Akiknek viszont igen, azoknak kissé megkeseríti az életét. Maga a jelenség a következő: MultiUser File-Systemet használva az elmentett beállítások nem tölthetők vissza, mindez annak ellenére, hogy a kimentett adatok helyesek (erről máshonnan származó QB Default file-lal tett próbával is meggyőződhetünk). Ha megnézzük valamilyen, a file-műveletek nyomkövetésére szolgáló programmal (pl. DosTrace), hogy mi történik, látható: az egyik esetben unknown



nak minősülő lock-ot próbál megszerezni a file-on. A normális filesystemet használva ez nem okoz gondot, azonban MultiUser FileSystem esetén a rendszer nem engedélyezi a file-hoz történő hozzáférést. Tehát a megoldás is egyszerű lesz, meg kell keresni, hogy hol van a rossz lock kód a programban és kijavítani. A DosTrace-szel kapott listán szerepel, hogy 1005 (hex. 3ed) kódú lock-ot próbál a program megszerezni. Ezt kell -2 kódú, ún. SHARED, vagy olvasási lockra kicserélni. Egyébként a lock-okra vonatkozó definíciók a dos/dos.h include file-ban található meg (de az egyszerűség miatt most ide is átemelem).



```
#define SHARED_LOCK -2
/* A file mások által olvasható */
#define ACCESS_READ -2
/* az előzővel azonos */
```

```
#define EXCLUSIVE_LOCK -1
/* Más hozzáférése nem megengedett */
#define ACCESS_WRITE -1
/* az előzővel azonos */
Az include file-ot vizsgálva érdekes felfedezést is tehetünk, a 1005 értékű kódot is megtalálhatjuk, igaz egy másik függvény paraméterei között, vagyis egyszerűen rossz szimbolikus nevet használt a programozó.
```

```
/* az Open() függvény Mode paramétere */
#define MODE_OLDFILE 1005
/* Létező file megnyitása read/write módban, a file elejére pozicionálva. */
#define MODE_NEWFILE 1006
/* A frissen létrehozott file megnyitása (a régi file törlésével) read/write módban, exclusive lock-kal. */
#define MODE_READWRITE 1004
/* A régi file megnyitása shared lock-kal, létrehozza a file-t, ha nem létezik. */
```

Ennyi elméleti fejtegetés után, a ténylegesen szükséges változtatások:

Quarterback (hossz: 222552 byte)

\$VER: Quarterback 6.0

cím	hex.	eredeti	módosított
22946	59a2	00	ff
22947	59a3	00	ff
22948	59a4	03	ff
22949	59a5	ed	fe
95026	17332	00	ff
95027	17333	00	ff
95028	17334	03	ff
95029	17335	ed	fe

Mint látható két helyen fordult elő ugyanaz a jellegű (hibásnak bizonyuló) kód, így a legegyszerűbb, hogy mindkét helyen egyből kijavítjuk. Most a témához kapcsolódva ismertetünk néhány, a dos.library-hoz tartozó függvényt, melyeket a következő számban fogunk felhasználni, amikor írunk egy olyan programot, mely a VBS visszatöltéskor generált report-file-ját feldolgozva visszaállítja a visszatöltött file-ok dátumát és protection-bitjeit. (Esetleg meg lehet próbálkozni hasonló funkciót ellátó ARexx script írásával is, mely az AmigaDOS setdate és protect parancsait hívja a megfelelő paraméterekkel.) A dátum beállítása a SetFileDate() függvénnyel történhet, legalábbis V36felett. A függvénnyel file és könyvtár dátuma is állítható.

```
success = SetFileDate(name, date)
D0 D1 D2
```

BOOL SetFileDate(STPTR, struct DateStamp \*)

OFS (Old File System) és FFS (Fast File System) esetében a root könyvtárdátuma nem állítható. (Más file systemek esetleg nem támogatják minden file és könyvtár esetén a dátum állítását.) A függvény két

paramétere: name – az object neve, date – az új dátum. Ez utóbbi egy struct DateStamp-re mutató pointer. Eredményül a szokásos jellegű értékeket kapjuk.

Mivel a report file-ban a list parancssal megegyező formátumban kerülnek kiírásra a file-hoz tartozó adatok, először vissza kell konvertálni az OS által használt belső formátumra. E belső lényege, hogy az 1978 január 1-e óta eltelt napok számával tartja nyilván a dátumot. Az adott napon belül részben az eltelt másodpercek számát, részben az utolsó percen belül eltelt tick-eket számlálja. Ez utóbbiból egyébként 50 van egy másodpercben.

```
struct DateStamp {
    LONG ds_Days;
    /* A napok száma 1978. január 1-e óta */
    LONG ds_Minute;
    /* A percek száma éjjél óta */
    LONG ds_Tick;
    /* Az utolsó perc tick-jeinek száma */
}; /* DateStamp */
```

Mivel a rendszer a programozók számára nem túl kényelmes a rendszer (V36) beépített támogatást nyújt a belső és az emberek által használt formátum közötti konverzióra. Két konvertáló függvény létezik, az StrToDate() a belső formátumra konvertál, míg a DateToStr() a visszirányú konverzióra szolgál. (A dolgot lehetne bonyolítani, hogy a locale.library függvényeivel dolgozzuk fel az adatokat, de nincs értelme, mert a VBS nem támogatja a locale funkciókat, így a report file formátuma nem változik.)

```
success = StrToDate(datetime)
```

```
D0 D1
```

```
BOOL StrToDate(struct DateTime *)
```

A bemenő paramétere a függvénynek (és amelyen keresztül az eredményt is megkapjuk) a DateTime struktúrára mutató pointer. Ezt a struktúrát egyébként csak az említett két konverziós függvény használja. Definíciója a dos/datetime.h-ban található:

```
struct DateTime {
    struct DateStamp dat_Stamp;
    /* DOS DateStamp */
    UBYTE dat_Format;
    /* dat_StrDate-re vonatkoznak */
    UBYTE dat_Flags;
    /* definíciókat később ismertetjük */
    UBYTE *dat_StrDay;
    /* a hét napjának neve */
    UBYTE *dat_StrDate;
    /* a dátum string */
    UBYTE *dat_StrTime;
    /* az idő string */
};
```

A folytatás legközelebb...

(JOCO)



# AMOS THE CREATOR

Ha jól emlékszem, valaha szótunk már a Professional editorának accessory futtató lehetőségéről. Az viszont biztos, hogy ez idáig nem volt szó a részletekről.

Az accessory-k olyan Amos programok, melyek az editor bezárása nélkül az editor menüből indíthatóak. Ezek a programok az editor képernyőjén képesek screen-eket nyitni, és az editor teljes vezérlését automatikusan el tudják végezni. A vezérlésen kívül adatokat is átvehetnek az editorból, beleértve a szerkesztés alatt álló listákat is.

Az accessory-k tulajdonképpen a programkészítést segítő eszközök lehetnek, és komplex strukturált programok készítésénél bizony szinte nélkülözhetetlenek is ezek, a komoly programozói környezetekben már rég megszokott 'szerszámok'. Hogy könnyebben belásd szerepét, gondolj egy olyan eszközre, ami egy folyamatábrát készít a programról automatikusan, vagy egy betöltött palettából elkészíti azt a program-sort, ami áthúzza a jelenlegi palettára (Fade) és ezt a sort beilleszti a listába. A dokumentációban még egy kalandjáték szerkesztő ötletét is felvetik.

A következőkben bemutatunk egy példát az accessory írására. Egy olyan példát, ami végignézi az éppen szerkesztés alatt álló programot, összegyűjt róla néhány adatot, majd ezt kommentezve beírja a program elejére.

Minden accessory első sorában kell álljon a Set Accessory utasítás. Ezután amennyiben az editor run accesory funkciójával indítjuk, a megnyitott képernyők az editor felett jelennek meg. Használhatjuk az editor resource bankját is anélkül, hogy be kellene tölteni. Így az Interface segítségével az editorhoz jól illeszkedő programokat készíthetünk. Ilyenek a file selector és a compiler is.

Az editor vezérléséhez két parancs áll rendelkezésünkre:

Ask Editor <funkció> [PAR][PAR\$]  
Call Editor <funkció> [PAR][PAR\$]

Mindkét utasítás formája azonos, de mindkettő különböző funkciókat tud végrehajtani. Az Ask Editor adatokat vesz át az editortól és ezeket a Param, illetve a Param\$ rendszerváltozóba tölti. A Call Editor az editor vezérlését szolgáló funkciókat hajtja végre, szintén visszatérhet paraméterrel is.

Némely funkciónak adatokra is szükségük van, ezeket az opcionális PAR és PAR\$ helyén adhatjuk meg. A funkciókat kódjukkal is megadhatjuk, de mivel az equate bankban minden funkció szerepel, az Equ[] függvénnyel nevükkel célszerű hivatkozni rá.

## Ask funkciók

### AEdAsk\_ProgramName

A program nevét kapjuk meg a Param\$-ba.

### AEdAsk\_NumberOfLines

A program sorainak számát kapjuk meg a Param-ba. Csak a megjelenített sorok. A lezárt procedure sorai nem számítanak bele.

### AEdAsk\_CurrentLine

Param\$-ba megkapjuk a kurzor alatti teljes sort.

## Call funkciók

### AEd\_TopOfText

A kurzort a lista legelső sorára állítja.

### AEd\_UnfoldAll

Valamennyi eljárást kibontja.

### AEd\_Up

### AEd\_Down

Fel ill. le lépteti egy sorral a kurzort.

### AEd\_InsertLine

Beszúr a kurzor fölé egy új üres sort.

### AEd\_ChangeLine

A kurzor sorát kicseréli a megadott stringre.

PAR\$=az új sor tartalma.

Most pedig lássuk a listát.

Az elején a Prg Under csak akkor lesz 1, ha a programot az editorból accessoryként indítottuk. A kurzort a legelső sorba állítjuk, kinyitjuk valamennyi eljárást. Egy ciklust indítunk végig a sorokon, és soronként kereszük a Procedure címkét. Ha találunk egyet, akkor a sor Procedure után álló részt kiírjuk. A Global utasításokat visszafelé lépkedve keressük, majd a vesszőkkel elválasztott változóneveket listázzuk ki. Valamennyi kiírás egy file-ba kerül, ahonnan végül a programlista elejére az AEd\_ChangeLine funkcióval soronként beszúrjuk.

Set Accessory

Resource Screen Open 0,640,80,0  
Open Out 1,"ram:prg.scan"

If Prg Under<>1  
Centre "Csak accessory-ként működik! <nyomj egy billentyűt>"  
Wait Key  
Screen Close 0  
End  
End If

Centre "A vizsgálat folyamatban!"

Call Editor Equ("AEd\_TopOfText")  
Call Editor Equ("AEd\_UnfoldAll")  
Ask Editor  
Equ("AEdAsk\_ProgramName")  
Print #1,"A vizsgált program :"  
Param\$  
Ask Editor  
Equ("AEdAsk\_NumberOfLines")  
NLINE=Param  
Print #1,"A program "NLINE;" sorból áll."  
Print #1,  
Print #1,"Az eljárások:"

For I=1 To NLINE

Ask Editor  
Equ("AEdAsk\_CurrentLine"):  
LINES=Param\$  
Call Editor Equ("AEd\_Down")

If Left\$(Upper\$(LINES),  
9)="PROCEDURE"  
Print #1, Right\$(LINES,  
Len(LINES)-9)

End If

Next

Print #1,  
Print #1,"Globális változók:"

For I=0 To NLINE

Ask Editor  
Equ("AEdAsk\_CurrentLine"):N :  
LINES=Param\$  
Call Editor Equ("AEd\_Up")

A=Instr(Upper\$(LINES),"GLOBAL")  
If A

LINES=Right\$(LINES,Len(LINES)-A-6)  
Do  
A=Instr(LINES,"")  
Exit If A=0  
Print #1,Left\$(LINES,A-1)

LINES=Right\$(LINES,Len(LINES)-A)  
Loop  
Print #1,LINES  
End If

Next

Close 1

Open In 1,"ram:prg.scan"

While Not Eof(1)  
Line Input #1,A\$  
Call Editor Equ("AEd\_InsertLine")  
Call Editor  
Equ("AEd\_ChangeLine"),,"",A\$  
Call Editor Equ("AEd\_Down")  
Wend  
Close 1  
Screen Close 0  
End

A funkciók részletes leírása megtalálható a AmosProAccessory1: Equates/EditorCommands.doc file-ban. Kérdéseiteket, véleményeiteket, kívánságaitokat a fenti és más Amos témában továbbra is várjuk.

Lázi & Angler



# apróHIRDETÉS

## Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rözsín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/765

### IMAGINE KÖNYV MAGYARUL!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet – részben színes oldalakon – megrendelhető a Kiadónál.  
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:  
Amiga felhasználók kézikönyve  
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:  
Arany Sándor  
Tiszaföldvár Összél, Fő u. 64.  
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Amiga 500 különkiadású, A500 + A590 hard disk (20 MB + 1 MB FAST RAM).

A500-hoz 14 MHz-es turbo kártya, A4000-30 és A4000-40-es proceszorkártya eladó. Ár: 20.000, 33.000, 10.000 Ft. • Tel.: (99) 332-623

GVP PhonePack fax, üzenetrögzítő, mail-box kártya Amiga 2000 / 3000 / 4000-hez áron alul eladó (esetleg csere is lehetséges). • Tel.: 185-75-75

Tartozékokkal együtt eladó egy megkímélt, kiváló egészségnek örvendő Amiga 500+. Sürgős, olcsó, megéri! Sárosy Bálint  
Budapest XI., Somlói út 30/a.  
Tel.: 186-14-31

A1200 programcsere. Listát kérek – küldök.  
Póczik András  
1098 Budapest, Napfény u. 21.

C1085 stereo monitor eladó.  
Csöndes Áron  
Tel.: 215-78-05

Eladó eredeti Amiga 3,5"-es külső drive 7.500 Ft-ért, hangdigi 2900Ft-ért.  
Riczkák Ferenc  
Tel.: (32) 316-734, 14 óra után.

Eladó GVP turbókártya, 1230/II, 40 MHz 68030, 40 MHz 882, 8 MB RAM + óra.  
Ára: 72.000 Ft + ÁFA.  
Molnár Sándor, Tel.: 294-55-14

Eladó AMIGA1200-as belső HD-s floppyval, joystickkal, egérrel, egérpaddal, 40 lemezzel, újságokkal. Ár: 50.000 Ft.  
Garay Róbert  
2870 Kisbér, Rákóczi u. 10.  
Tel.: 06 (34) 354-312

KERESEM azt a hozzám hasonló különörlányt, aki rajong a PC-ért és a DOOM-szerű játékokért.

Cím: Körmendi Edit  
5000 Szolnok, Dráva u. 27.  
Tel.: (56) 344-529

AMIGA 1200-as számítógép 120 lemeznél programmal + tartozékokkal eladó.  
Ár: 46.000Ft.  
Vörös Tibor  
Tel.: 06 (92) 320-782

Egy NINTENDO-1 2000 beépített programmal + 3 kazettával Amigához kapcsolható színes monitorra cserélnék.  
Tel.: 06 (60) 368-260

A600 (1 MB, V1.3-2.05) + tartozékok, kb. 500 lemez programokkal (esetleg programcsere) eladó. Érdeklődni válasszborítékkal levélben:  
Gazda Zoltán  
7400 kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó egy CONNER 120MB-os winchester, PC-hez, Amigához.

Ár: 20.000 Ft. Érdeklődni levélben:  
Buza Sándor  
7020 Dunaújváros, Alsóbungardia 13.

Eladó egy AMIGA 1000-es 2,5 MB RAM-mal, HD csatlakozóval, külső meghajtóval, 2 joystickkal, 350 db lemezzel, monitorral, irodalommal 33.000 Ft-ért.  
Tel.: 185-83-36, este.

Eladó egy A1200, 180 db márkás lemez, 4 joystick, eredeti játékok: UFO, AGA, Grand Prix, Gunship 2000 stb.  
75.000 Ft, 1084S monitor 25.000 Ft, STAR LC20 9 tűs nyomtató 17.000 Ft, 3,5"-os külső drive 6.000 Ft.  
Tel.: (87) 342-333

AT típusú számítógép eladó alkatrészenként is. Esetleg kisebb értékű számítógépet beszámítok.  
Tel.: 113-21-20

### Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,  
Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesületek!"

Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg  
helye

GURU  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

Feladó:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Bélyeg  
helye

GURU  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

Feladó:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/4

A megfejtés: You

A nyertesek:

Zalai Gábor, Siófok  
Novák István, Budapest  
Nyíró Zoltán, Budapest  
Garai István, Vecsés  
Kovács Péter, Budapest  
Kiss Zoltán, Budapest  
Farkas Imre, Debrecen  
Illés Béla, Üllő  
Cseresznyés Ádám, Budapest  
Molnár Csilla, Solymár

Gratulálunk a nyerteseknek, a  
nyereményeket a Sony postán küldi el.

## Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10  
☐ PC GURU 93/1  
☐ PC GURU 93/2  
☐ PC GURU 94/1  
☐ PC GURU 94/2  
☐ PC GURU 94/3  
☐ PC GURU 94/4  
☐ PC GURU 94/5  
☐ PC GURU 94/6  
☐ PC GURU 94/7  
☐ GURU 94/8  
☐ GURU 94/11  
☐ GURU 94/12

☐ GURU 1992/1  
☐ GURU 1992/2  
☐ GURU 1992/3  
☐ GURU 1992/4  
☐ GURU 1992/5  
☐ GURU 1993/1  
☐ GURU 1993/2

☐ GURU 1995/1  
☐ GURU 1995/2  
☐ GURU 1995/3  
☐ GURU 1995/4  
☐ GURU 1995/5-6  
☐ PC GURU 1995/3  
☐ PC GURU 1995/4  
☐ PC GURU 1995/5  
☐ PC GURU 1995/7

☐ GURU 1993/3  
☐ GURU 1993/4  
☐ GURU 1993/5  
☐ GURU 1993/6  
☐ GURU 1993/7  
☐ GURU 1993/8  
☐ GURU 1993/11  
☐ GURU 1993/12  
☐ GURU 1994/1  
☐ GURU 1994/2  
☐ GURU 1994/3  
☐ GURU 1994/4  
☐ GURU 1994/5  
☐ GURU 1994/6  
☐ GURU 1994/7  
☐ Joypad 94/1  
☐ Joypad 94/2  
☐ Joypad 94/3  
☐ Joypad 95/1

....db \* 198 Ft =

..... Ft

....db \* 278 Ft =

..... Ft

....db \* 248 Ft =

..... Ft

Összesen:

..... Ft

....db \* 179 Ft =

..... Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)  
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)  
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)

☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)  
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

☐ Kérem, hogy az alábbi számkat  
utánvételei küldjék el a részemre:  
☐ Kérem, hogy az alábbi számkaról  
küldjenek befizetési csekket:

**CD GURU 95/4**

Igeeeni  
júliusban itt a

Én is szeretném megrendelni a következő módon:

☐ Befizetési csekket kérek.  
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!  
Utánnomlás esetén megrendelném a következő számkat utánvétellel:

☐ CD GURU 95/1-es számkat kérem  
☐ CD GURU 95/2-es számkat kérem  
☐ CD GURU 95/3-es számkat kérem

## Jelentkezési lap

Szeretnék veletek tőborozni Nagyvásáryon 1995. augusztus 20-27-ig.

Nevem: .....  
Címem: .....  
Életkorom: .....

A részvétel díja: 8990 Ft (napi háromszori étkezéssel)  
5200 Ft (étkezés nélkül)

☐ Kérek étkezést a tábor alatt  
☐ Nem kérek étkezést a tábor alatt

A befizetési csekket a jelentkezési lap kézhezvétele  
után postázzuk. Jelentkezési határidő: 1995 július 15.



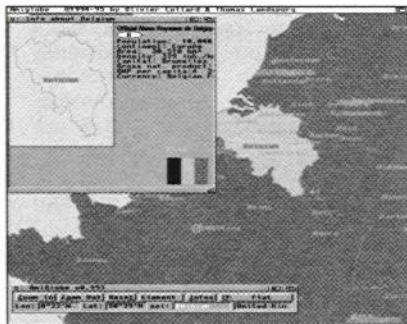
# DR ZONA

## AmiGlobe V0.993

### Elektronikus világtérkép

Az Amiglobe segítségével mindenki bebarangolhatja a Földet (legalábbis a térképen). Megválasztható a térkép részletessége (folyók, tavak, ország- és városnevek feltüntetése), a térkép vetülete (pl. Mercator). A kiválasztott országokról városokról a földrajzi koordinátákon kívül további információk is kaphatók: az adott ország jelenlegi gazdasági helyzete, vagy az adott város lélekszáma. De megtekinthetők más adatok is, közelítő valutaárfolyamok, az ország zászlója.

Közép-Európa még a korábbi korszakot idézi, azonban Németország már egyesült. Ez némileg furcsa, hiszen e változat júniusban jelent meg.



A program használatához OS3.0+ (AGA chip-set nem szükséges), 2 MB RAM, harddisk (2.5 MB) és MUI szükséges. A program két változatban kerül terjesztésre, az FPU-t igénylő változat gyorsabb (ha van koprocesszor), de gyakrabban száll el, de a jelenleg koprocesszort nem igénylő változat sem használható hosszabb időn át. A program Giftware, a szerzők \$15 elküldésével éreznék munkájukat megbecsülve.

## AlgoMusic 1.3

### Gépzene...

Ha valaki megunta a modul könyvtár tartalmát (mert nem több ezer modulból áll és már régóta hallgatja), és nem tud vagy nem akar saját maga új modulokat írni, annak érdekes megoldási lehetőséget kínál zeneigénye kielégítésére az AlgoMusic.

Az AlgoMusic véletlenszerűen állít elő zenéket. Ez azonban nem azt jelenti, hogy a hangok véletlenszerűen (valami-

lyen eloszlás szerint szólnak), hanem azt, hogy letárolt motívumokból, hangmintákból építkezik a zene összeállításakor. A programnak több mint 4 milliárd kezdőérték adható meg, melyekből eltérő zenét állít elő (nem ellenőrzött adat), ha nem adunk meg kezdőértéket, vagy nullát adunk, akkor a program maga választ egyet. A választott kezdőértéket kiírja, hogy a későbbiekben lehetőség legyen újra meghallgatni az esetleg tetsző dallamot. És ami még érdekes, minden dallamnak címet is ad (melynek azonban sokszor semmi értelme sincs).

A program freeware, a futtatásához OS2.0 és 1 MB RAM szükséges.

## JIV 1.22

### Újabb képmegjelenítő

A különféle képfarmatúmu képek megjelenítésére szolgáló programok biztos bázisát képezik a utility-keket tartalmazó könyvtáraknak. Egy új program megjelenésekor mindig meg lehet vizsgálni, hogy mennyivel tud többet (több képfarmatúmot támogat, gyorsabb stb.), mint az eddig használt hasonló programok.

A JIV-nek is van néhány olyan tulajdonsága, melyet nem ismernek a korábban megjelent programok, vagy nem ugyanabban a programban van megvalósítva, pl. dihterzés, slideshow működési mód, grafikus kártyák támogatása (Cybergraphics, Picasso-II/Village). Támogatja a GIF, a BMP, a PNM, a PCX és a JPEG formátumokat, az Amigán elengedhetetlennek számító IFF/ILBM-en kívül.

A program Shareware, minimális regisztrációs díja 10 DM. A program használatához OS2.04+ szükséges, nagyobb képek esetén 4 MB RAM sem árt.

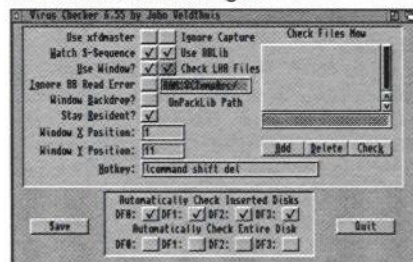
## Virus Checker 6.55

### Egészséges gépek...

A vírusok okozta károk ellen egyetlen ellenszer lehetséges, a megelőzés. A megelőzés egyik formája, hogy az ismeretlen eredetű lemezeket és programokat átható vizsgálatnak kell alávetni.

A Virus Checker segítségével hatékony küzdelem folytatható a vírusos programok ellen. A siker érdekében több adatbázist használ – a saját brainfile-on kívül – a bootblock library-t is. Mivel a programokat tömöríteni is lehet, támogat-

ja a különféle tömörítési eljárásokat is: unpack.library, xfdmaster.library. A regisztrált változattal a LHA file-ok megvizsgálhatók anélkül, hogy előzetesen szét kellene azokat csomagolni.



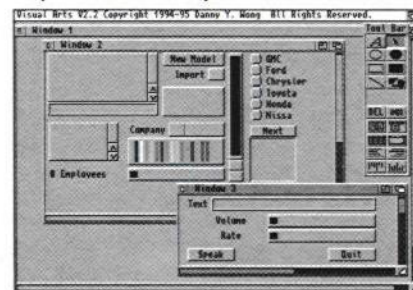
A program Shareware, regisztrációs díja \$20. A Virus Checker azon kevés felhasználói program közé tartozik, mely működik 1.3-as rendszer alatt is.

## Visual Arts 2.2

### Egy újabb GUI tervező

Kényelmes felhasználó és kreatív programozó vagyok – írja a dokumentációban a program szerzője. Amikor nem talált egyszerűen használható felülettervező programot, mely megfelelt volna az igényeinek, írt egy újabbat, mely felhasználóbarát és objektumorientált lett.

A rengeteg lehetőség közül csak néhány: objektumok egymáshoz igazítása, font-érzékeny felület kialakíthatósága, AGA módok támogatása stb. A program lehetőségeit az AmigaGuide formátumú dokumentáció részletesen ismerteti, 30 magyarázó ábrán ismertetve az egyes requesterek funkcióit.



A program Shareware, regisztrációs díja \$25. A shareware változattól nem lehetséges a tervezett felület elmentése, csak a kódgenerálás (a mellékelt demok azonban betölthetők). A programmal OS2.x és 3.x-t igénylő SAS/C forráskódok generálhatók. E kódok a mellékelt linker library rutinjaira hivatkoznak.

(JOCO)



# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Üdvözlök mindenkit, ismét itt a programozástechnika! Kezdem egy rossz hírrel: a CheckHeader eljárás hibásan jelent meg, az Outfile-ra vonatkozó Assign utáni file-műveletek természetesen az OutFile-ra vonatkoznak.

A másik rossz hír az az, hogy most nem nagyon fogsz kommentet találni és a kód szebb részeit is kihúztam, hogy egyrészt beférjen ebbe a számba, másrészt valami AMIGA-n is használható infót is mellé rakjak. Bár ennek nem sok értelmét látom, ugyanis AMIGA-t nem azért vesz az ember, hogy programozzon, és pénz sem sokat lehet AMIGA programokkal keresni. Ugye nem kell mondanom, hogy miért. Na igen, itt út vissza a csúnya kalózkodás, de azt hiszem még mindig többet spórolsz vele, mint amennyit vesztesz. Ha viszont érdekel a programozás de nem akarsz PC-t venni, mert a szomszédnál látod, hogy a PC olyan mint az autó, hogy 1 év alatt még 2\* ráköltöd az árát, akkor írd a GURU-nak a rovat folytatásáért.

Na elég a panaszkodásból, lássuk az örömhíreket. Mivel JOCO már megígérte azt, hogy ezt most befejezem. Persze ez elég könnyelmű dolog volt tőle. A programot össze kellett húznom még hozzá kétszer is, egyszer azért, hogy beférjen, másrészt meg mert a két eljárás összehúzza meghűlyült.

Egyszer már le is adtam a cikket, amikor az egyik összehúzásakor keletkezett BUG-ot fedeztem, ami időnként súlyos hibákat tudott okozni. Nagy szerencse, hogy hibás disken vittem, így a mostani változat nem csak korrekcióként jelenhet meg, hanem eredetként. Sajnos az újabb és rövidebb eljárás kimondottan buta, de rövid. A butaság itt azt jelenti, hogy egy blokkon belül csak egy hibát engedélyez, míg ennek a többszöröse lenne a jogos. Még hozzá pont annyi mint az egy blokkban található javítóadatok számának a fele, tehát itt 16. Elvben még 32 is megoldható lenne. Ugyanis 32 ismeretlenre 32 egyenletet tudnánk felírni. A 16 az egy technikai egyszerűsítés miatt jött be. Aki nem hiszi, az kérdezzen meg egy információelméleti tudással rendelkező matematikust. Itt szeretném figyelmeztetni az olvasót, hogy a matektanár és a matematikus között van némi különbség. Pl. az, hogy a matematikus 10\* jobban ért a matekhoz, ugyanis ő pedagógia helyett is matekot tanult. A mezei matektanár pedig nem biztos, hogy rendelkezik ilyen ismeretekkel.

```

Procedure ReadBlock
(F:File;Var TargRec:TFileData);

Type ReadRec=Array
[1..RecSize,1..RecSize] of byte;

Var CReadRec=ReadRec;
C,D:Integer;

Begin
BlockRead(F,CReadRec,
SizeOf(ReadRec));
For C:=1 To RecSize Do For
D:=1 To RecSize Do
TargRec[C,D]:=CReadRec[C,D];
End;

Procedure EncodeBlock(CC:TFileData);

```

```

Var C,D,E:Byte;

Begin
For C:=1 To RecSize Do Begin
E:=0;
For D:=1 To RecSize Do
E:=E Xor CC[C,D];
CC[C,RecSize+1]:=E;
End;
For C:=1 To RecSize Do Begin
E:=0;
For D:=1 To RecSize Do
E:=E Xor CC[D,C];
CC[RecSize+1,C]:=E;
End;
End;

```

```

Procedure Writeblock
(F1:File;CC:TFileData);

```

```

Begin
BlockWrite(F1,CC,
SizeOf(TFileData));
End;

Begin
InitFiles(F,F1);
While Not Eof(F) Do Begin
ReadBlock(F,CurCoding);
EncodeBlock(CurCoding);
WriteBlock(F1,CurCoding);
End;
End;

```

```

Procedure DecodeFile(
Var F,F1:File);

```

```

Procedure ReadBlock
(F:File;Var TargRec:TFileData);

```

```

Begin
BlockRead(F,TargRec,
SizeOf(TFileData));
End;

```

```

Procedure DecodeBlock(CC:TFileData);

```

```

Var C,C1,D,D1,E,F:Byte;

```

```

Procedure Repair(C,D:Byte);

```

```

Var D2,Q:Byte;

```

```

Begin
CC[C,D]:=CC[C,RecSize+1];
Q:=0;
For D2:=1 To RecSize Do
Q:=Q Xor CC[C,D2];
End;
CC[C,D]:=E;
End;

```

```

Begin
F:=0;
For C:=1 To RecSize Do Begin
E:=0;
For D:=1 To RecSize Do
E:=E Xor CC[C,D];
G:=0;
If CC[C,RecSize+1]<>E Then
Begin

```

```

For C1:=1 To RecSize Do Begin
E:=0;
For D1:=1 To RecSize Do
E:=E Xor CC[D1,C1];
If (CC[RecSize+1,C]=E)
And (G=0);
Then Begin
Repair(C,C1);
Inc(F);
G:=1;
End;
End;
End;
If F=1 Then Writeln('Block Repaired');
If F>1 Then Writeln('Block Damaged');
End;

```

```

Procedure Writeblock
(F1:File;CC:TFileData);

```

```

Type WriteRec=Array
[1..RecSize,1..RecSize] of byte;

```

```

Var CWriteRec=WriteRec;
C,D:Integer;

```

```

Begin
For C:=1 To RecSize Do For
D:=1 To RecSize Do
CWriteRec[C,D]:=CC[C,D];
BlockWrite(F,CWriteRec,
SizeOf(WriteRec));
End;

```

```

Begin
CheckHeader(F);
While Not Eof(F) Do Begin
ReadBlock(F,CurCoding);
EncodeBlock(CurCoding);
WriteBlock(OutFile,CurCoding);
End;
End;

```

FŐPROGRAM

```

}

```

```

Begin
Start;
CheckParameters;
End.

```

A főprogramnak kb. ilyen hosszúságúnak kellene lennie elvben szinte mindenhol.

Bár igazából a 4 eljárás hívással való kezdés a tökéletes. Hoppá ezzel el is érkeztünk a mostani témánkhoz, mégpedig ahhoz, hogy mit kell külön eljárásba tenni, és mit nem, ugyanis ebben az ügyben nagy a zűrzavar. Persze ezt könnyebb így leírni mint betartani, de általában megtérül a betartásuk. Sajnos ezt ilyen újságba szánt példaprogramokban nem lehet alkalmazni mert megnövelné a forráskód méretét, de itt a magyarázatnál látsz rá egy pár példát. Sok ellentétes tényező egyszerre is előfordulhat, ilyenkor neked kell mérlegelned.



Kezdjük azzal az érveléssel ami az eljárásokra való szétszedés ellen szól:

Az eljáráshivás több műveletet igényel, és ez azt jelenti, hogy az eljárásokra való szétszedés lassítja a program futását. Tehát egy olyan résznél ahol nagyon gyors kódra van szükség, ott kerülendő a sok eljárás. Pascal-ban is igaz ez, de C-ben még inkább, ugyanis a C szerinti függvényhívási konvenció elég lassú. A függvények eleve lassabbak az eljárásoknál (a kilepésük több műveletet igényel) és a C hívási konvenció a rugalmassága miatt is lassabb. Nézzünk át egy szép példát a két dologra. A gép által végrehajtott utasításokat itt nem írom le pontosan, csak azok funkcióit, hiszen a pontos kód gépfüggő, és nekem PC-m van, tehát nem fogok itt pontos AMIGA-s kódokat generálni.

#### Eljárásra bontás nélkül

```
...
Az esetleges előkészítő műveletek (adatok
mentése, ..)
A programrész érdemi műveletei
Az esetleges záró műveletek
...
```

#### Eljárásra bontással

```
...
Az esetleges előkészítő műveletek
* Paraméterek mentése a verembe
* Vezérlés átadása az eljárásnak
* Paraméterek megkeresése és megcímzése
a veremben
* Paraméterek beolvasása a veremből
A programrész érdemi műveletei
* A visszatérési érték beállítása (Ha van ilyen)
* Visszatérési érték mentése (Verembe, vagy
regiszterbe)
* Vezérlés visszaadása a hívónak
* Visszatérési érték eltárolása, vagy figyel-
men kívül hagyása
* Verem kitakarítása
Az esetleges záróműveletek
...
```

A \*-gal megjelölt sorok jelentik a többlet-műveleteket. Ugye nem valami gyors az a kód amiben minden 3 sorhoz 9 sornyi előkészítés és zárás tartozik. Ez az, amiért a villámgyors programok írását sokszor célszerűbb assemblyben lineárisan megírni. Sok optimalizáló persze a ritkábban használt eljárásokat inkább nem eljárásnévvel, hanem beszúrásos részként helyezi el a programba.

Na, akkor jöjjenek az eljárásokba szervezés előnyei szintén szép példákkal, és a megfelelő helyzetek bemutatásával.

A hardware-közel műveleteket MINDIG eljárásokba kell szervezni, a csak egy géptípusra szánt demok rutinjai kivételével. Ugyanis az újabb hardware-hez való alkalmazkodáshoz elég ezeket az eljárásokat újraindítani, és nem kell mindent pontosan átnézni és módosítani. Ezenkívül így a kód más géptípusra is könnyen átirtható. Az ilyen eljárásokat célszerű külön INCLUDE file-ként, UNIT-ként, vagy könyvtárként tárolni és használni. Ilyenkor az eljárásnévnek és a paramétereknek egyértelműeknek kell lenniük, és ajánlott a jó kommentezés és a fejlesztői dokumentáció. Hogy miért? Hát azért mert mit kezdenél a következő kóddal (Direkt PC-s, azért mert kíváncsi vagyok, hogy melyiket tudnád fejben könnyebben áttenni AMIGA-ra. Ezért van tele ASM részekkel.):

```
...
Asm
Mov ax,00
Int $33
Mov ax,01
Int $33
End;
...
```

A következő kód mindjárt jobban néz ki:

```
Procedure MouseFunc(Var FuncNo, P1, P2,
P3, P4, P5:Word);Assembler;
{
A FuncNo-ba az egérfunkció számát helye-
zük, míg a P1-be a BX, P2-be a CX, a P3-ba
a DX, a P4-be az ES, a P5-be a DI regisz-
tert
A FuncNo-bab kapjuk vissza az AX-et. A
többi regisztert pedig a paraméterekben.
}
```

```
Asm
Mov AX,FuncNo
Mov BX,P1
Mov CX,P2
Mov DX,P3
Mov ES,P4
Mov DI,P5
Int $33
Mov FuncNo,AX
Mov P1,BX
Mov P2,CX
Mov P3,DX
Mov P4,ES
Mov P5,DI
End;
```

Procedure InitMouse;

Var FuncNo:Word;

```
Begin
FuncNo:=00;
MouseFunc(FuncNo, FuncNo, FuncNo,
FuncNo, FuncNo, FuncNo);
End;
```

Procedure ShowMouse;

Var FuncNo:Word;

```
Begin
FuncNo:=01;
```

```
MouseFunc(FuncNo, FuncNo, FuncNo, FuncNo, FuncNo,
FuncNo);
End;
```

```
...
InitMouse;
ShowMouse;
...
```

Elárulom, a másodikat könnyebb AMIGA-ra átirni, de az kicsit sajnósabb, de ott a program érdemi részei nem hardware függőek.

A másik olyan helyzet aminél megéri eljárásokat csinálni, az az amikor ugyanazt a rutint sokszor használod a programodon belül. Így a forráskód és a lefordított program is rövidebb lesz. Ez utóbbi nem mindegy, főleg olyan programoknál, amik egy másik program mellett a memóriában maradnak (PC-n az ilyen rezidens programnak nevezzük). Erre jó példa sok Crack és Cheat program, ahol nem célszerű ha nem fér be a memóriába melléjük maga a játék. (Ezeket viszont min-

denképpen eljárásokra kell bontani, még akkor is, ha assemblyben írjuk, hiszen a megszakításokra csak speciális felépítésű eljárásokat tudunk ráhurokolni.) Ha a rezidens programunk mondjuk csak egy állandóan látható óra, akkor viszont a méretén kívül az is fontos, hogy minél kevésbé lassítsa a gépet. (Sajnos ezt is csak egy PC-s adattal tudom megindokolni, de AMIGA-n is hasonló a helyzet, csak a számok mások.) Az óra egy másodperc alatt átlag 18.2-szer kapja meg a vezérlést, ha egy lefutás mondjuk 1/20-ad másodperc, akkor minden más program szinte a lefagyás határáig lassul, ha mondjuk egy lefutás 1/10 másodperc akkor a program lefagy, hiszen az óra kirajzolása közben már újra az órarajzoló elejére kerülne a vezérlés... Ugye semmi idő sem marad másnak, és ha az óra belül nincsenek lefutások a megszakítások, akkor egy fél óra lesz mindig csak a képernyőn. Ugye szép... Az ilyen hívjak pocskék kódnak. PC-n egy-két közismert software cég készít hasonló kódot. (AMIGA-n legalább még nem láttam olyan sebességű kódot, mint PC-n egy-két Windows alkalmazásnál.)

A másik ok ami a sok eljárásra darabolást indokolja az, hogy az ilyen forráskód könnyen érthető. Persze ahol az érthetőség a fontos, ott nem nagyon lehet gyors és rövid kódot produkálni, hiszen a látványos és gyors megoldások általában nehezen érthetőek. A leg-egyszerűbb, legkönnyebben érthető megoldások viszont igencsak lassúak. Jó példa erre a PASCAL tipizált file-kezelése. Nagyon könnyen érthető, de semmi értelme, és igencsak lassítja a file-kezelést (30-40 %-kal).

(Egy kicsit jellemző arra, hogy kik ülnek az egyes software cégek jól fizetett állásaiban, hogy szinte minden PC-s program védett módú, ugyanis másképp nem férne bele a memóriába. AMIGA-n ezzel nincs gond, hála istennek. Ennek nagyon örülök, ugyanis így nem kell írnom semmilyen komolyabb dolgot a védett módokról. Annyit azért tudni kell, hogy sok program azért lassabb egy 486-on mint egy AMIGA-n, mert a PC-s konverziója védett módban fut, de használja a valós címzésű módhoz fejlesztett rezidens programokat és eszközmeghajtókat egy DPML nevű felület segítségével. [Ezt nyugodtan magyarázd el a barátodnak aki most cseréli ki az AMIGA-t egy vadi új PC-re])

Végezetül egy kis egyéb téma.

Bill Gates (a Microsoft egyik alapítója) a következőt mondta alig több mint egy évtizeddel ezelőtt: 640 kB-ba minden belefér.

Hát igen változnak az idők, de a mondat AMIGA-n még mindig közel van az igazsághoz, de PC-n... Amíg nem nagyon tudok olyan játékról aminek 2 mega kevés lenne, míg PC-n minden második játéknak kevés a 4 is, és 8-on még egy kicsit Swappelnak. Lehet, hogy az AMIGA haldoklik, de programozást tanulni jó, ugyanis nagyon jól programozható egy gép, és a hardware felépítése rá is kényeserít a jó kódra.

Varju Gergely

Ui.: Bocs a kommentek kiszedéséért de a forráskód tisztá PC-s anyag, tehát igyekszem minél rövidebbre fogni, és elsősorban AMIGA-n is használható anyagokat közölni.



## Nintendo Super NES

Clayfighter II	7500
Earth Worm Jim	6700
Page Master	6700

## SEGA Mega Drive

Bloodshot	6000
Dino Dini Soccer	6000
Earth Worm Jim	6700
Kawasaki Superbikes	6700
NBA Jam Tournament	6700
Nigel Mansell Indy Car Racing	6000
Rise of the Robots	6000
Spiderman TV	6000
Warlock	6000
Zero Tolerance	5200

Régebbi SEGA Mega Drive, Game Gear és Game Boy kazetták 2.200 Ft-tól.

SEGA Mega Drive II + egy kazetta  
16.000 Ft  
Kazetta nélkül 13.500 Ft



## CD-ROM

Chaos Control	8200
Daedalus Encounter (DV & EV)	9700
Iron Assault	8200
Super Karts	9700
Temptation	9700
The Lost Eden	8200
Hand of Fate	2990
Indycar Racing	2200
Beneath a Steel Sky	2200
Lands of Lore	2990
7th Guest	2200
Conspiracy	2200

## PC 3,5"

Super Karts	8300
-------------	------

W.D. WARREN Ges.m.b.H.

Industriezeile 5  
A - 2100 Leobendorf  
Telefon: 02262/68 506  
Telefax: 02262/68 515

Magyar nyelvű felvilágosítás:  
06-30 463-683

## Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett 950 Ft

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett 600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett 400 Ft

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett 900 Ft

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett 200 Ft

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett 1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:  
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765



A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

# GM/GS HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 GS-hangszín

9 dobkészlet • 1 SFX készlet

28 hang polifón

PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

654 hangszín/70 • minőség

22 dobkészlet • 2 SFX készlet

64 hang polifón

32 part multitimbrális

2 MIDI bemenet

beépített effektek és EQ

PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 GM-hangszín

6 dobkészlet

beépített effektek

PC/MAC csatlakozási lehetőség

(RS-422/RS-232-C1 • C2)

2 sztereó bemenet

MIDI • csatlakozás

 Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT  
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57  
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079



# ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft	Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft	Monitorok	
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft	Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft	14" mono VGA (800x600)	10560 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft	14" PGA color SVGA (1024x768,0.28.LR) 5db tól	23992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft	Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft	14" Daewoo color VGA (640x480,0.39)	22992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft	Swiftly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	31992 Ft
Commodore Amiga CD <sup>32</sup> + 2 játék	31992 Ft	Mouse Pad	200 Ft	15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	43992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft		
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft	Midi Amiga Interface	2800 Ft	I/O kártyák	
Philips 8833III monitor	31992 Ft	Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1360 Ft
Comm. A570 CD-meghajító A500/500+	11192 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2880 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Sound Enhancer Amigához	1992 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft	Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4880 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	Trident 8900D VGA	2992 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	Cirrus 5429	10800 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft			ET4000W32P	13440 Ft
Commodore datasette	2792 Ft	<b>Quickshot Joystickok 25 féle típusban</b>			
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft			<b>RAMok, winchesterek</b>	
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft	<b>PC árak:</b>		414256 - 128kB RAM	688 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft			814260 - 512kB RAM	3992 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft	<b>Alaplapok</b>		256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/3992/15120 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	386DX-40 MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11520 Ft	4 MB SIMM 70 ns 36 bit	15920 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	486SLC-20MHz	10800 Ft	8 MB SIMM 70 ns 36 bit	32640 Ft
512 kB órási memóriabővítő	3992 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 3Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM,		16 MB SIMM 70 ns 36 bit	55992 Ft
1.0 MB-os órási chip bővítő A500+-ba	5592 Ft	EXPERT chipset, Award bios, 3-5V	12552 Ft	32MB SIMM 70 ns 36 bit	103200 Ft
1.0 MB-os órási chip bővítő A600-ba	6392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 2Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM,		270/ 420/ 520 MB hard disk	17280,18881,19992 Ft
2.0 MB-os órási bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft	VIA Pluto chipset, Award bios enh., 3-5V	11992 Ft	730 MB hard disk	29992 Ft
8.0 MB-os órási fast bővítő A1200-ba	50392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 3PCI, 4ISA, 4*72 pin RAM,		1000 MB hard disk AT-BUS	39992 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft	SIS chipset, Award bios enh., 3-5V IDE	13600 Ft	2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 4PCI, 2VESA, 4ISA, 4*72 pin			
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft	RAM,VIA Pluto chip., Award bios en. 3-5V	16800 Ft	<b>Hangkártyák:</b>	
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft			SB 16 MCD OEM/+ASP OEM	10800,15600 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft	586 60-66MHz	21600-65280 Ft	SB 16 PRO CSP/32 AVE ASP	24800,38392 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft			Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15192,25992 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft	<b>Processzorok</b>		GUS ACE	15280 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft	486DX-40 MHz	Cyrix 7992 Ft	WD Paradise Prof 16DSP (MultiCD,WT,GM)	15992 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft	486DX2-66 MHz proc	IBM 10400 Ft	Hangfalak	2448- 7992Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft		INTEL 17992 Ft		
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft	486DX2-80 MHz processzor	Cyrix 16992 Ft	<b>Egyéb termékek:</b>	
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft		AMD 15600 Ft	Processzor ventilátor/Cooler	680-1600 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft	486DX4-100 MHz processzor	AMD 19200 Ft	Mono kézi scanner 256 szürke	7992 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft		INTEL 21992 Ft	Egerek	992-6992 Ft
		586 Pentium 66/75MHz	37440,35200 Ft	<b>FAX-Modem kártyák</b>	
		586 Pentium 90/100 MHz	49360,62560 Ft	Discovery Fax/modem 14400 belső+sw	19360 Ft
		586 Pentium 120 MHz	109.992 Ft		

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.	14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA, 1 MB VGA			
	270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	58.020	59.732	60.732	76.904	78.616	79.616	87.616
T486SLC-40 MHz	61.148	62.680	63.860	80.032	81.744	82.744	90.744
C486DX-40 MHz	79.204	80.916	81.916	98.088	99.800	100.800	108.800
C1486DX2-66 MHz	81.204	82.916	83.916	100.088	101.800	102.800	110.800
C486DX2-80 MHz	87.796	89.508	90.508	106.680	108.392	109.392	117.392
A486DX4-100 MHz	89.956	91.668	92.668	108.840	110.552	111.552	119.552
Pentium 75 MHz	132.444	134.156	135.156	151.328	153.040	154.040	162.040
Pentium 100 MHz	158.844	160.556	161.556	177.728	179.440	180.440	188.440

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)  
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:

hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!  
Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba 4x sebességű CD-ROM, AT-BUS  
22.992 Ft

**Több mint 50 CD<sup>32</sup> program,  
több mint 70 SEGA MEGADRIVE  
és SEGA GAME GEAR program**



# FILMVILÁG

## MIAMI RAPSZÓDIA



Gwyn Marcus (Sarah Jessica Parker) úgy dönt, férjhez megy. Számára az élet egy biztos formájának tűnik a házasság. Azonban hamarosan át kell értékelnie mindent amit eddig tudott vagy tudni vélt a szerelemről, a hűségről, a házasságról...

A festői környezetben játszódó romantikus komédia megmutatja a házasság több oldalát és keresi az értelmét ennek az ősi szövetségnek; ebben a korban is biztos alapot szolgáltat-e vajon az egyén számára. A film rendezője (David Frankel) olyan komédia elkészítésére vállalkozott, ami egy nő szemével mutatja a házasságot. Nem könnyű feladat ez egy férfi számára, mégis megpróbálta. Hogy hogyan sikerült, döntések el Ti!

## GYORSABB A HALÁLNÁL

Erre a klasszikus stílusú és mégis hagyománytörő western filmre sokan fognak beülni, már csak nosztalgiából is. Sharon Stone, mint western-hős nem mindennapi látványosság. Gene Hackman mint "főgonosz", szintén domináns személyiség. Tehát megvan a két elentétes pólus, az alap kész.

A történet dióhéjban. Titokzatos és természetesen bosszúra szomjazó hős lovagol be a poros vadnyugati kisvárosba. Az évente egyszer megrendezett pisztoly-párbaj bajnokság tulajdonképpen a város urának szórakozását és riválisainak kiirtását szolgálja. Győzhet-e itt Ellen és ha győzött, vajon végleges győzelmet aratott-e a gonosz felett?

A sztori mondhatnánk hagyományos, egyenes vonalú. Nem kell sokat gondolkodni, ez a film pusztán a szórakoztatásért készült. A vadnyugati történet női főszereplővel esetleg újra divatba hozza a western-t? Ki tudja.



## VÍRUS

Dr. Sam Daniels (Dustin Hoffman) a trópusi esőerdőben egy újfajta vírusra bukkan, ami szemmel láthatóan gyorsan terjed és gyilkos fenyegetés minden ember számára. A lehetőség pedig adott, hogy kikerüljön az izolált környezetből. Hiába figyelmezteti azonban feletteseit, nem veszik komolyan. A vírus pedig megtalálja az utat, és feltűnik egy kaliforniai kisvárosban. Sam és volt felesége (Rene Russo) együttes erővel lát neki a vírus terjedésének a megfékezéséhez. Az események alakulását McClintock tábornok (Donald Suther-



land) is figyelemmel kíséri, Amerika állampolgárainak biztonsága az ő felelőssége. Győzhet-e a pusztító kór ellen ez a maroknyi csapat? Kiderül a filmből!

Napjainkban egyre inkább a figyelem középpontjába kerülnek a vírusok. A rádió és a televízió is egyre több időt szán arra, hogy a nagy tömegek előtt is feltárja az ismeretlen vírusok felbukkanásának lehetőségeit, kutatásuk és megismerésüknek fontosságát. A Vírus című film mondhatjuk, hogy a legjobb időpontban készült el és nem pusztán egy katasztrófafilm a sok közül, hanem egyfajta figyelmeztetés korunk emberének: Nem mi vagyunk a természet urai!





## Bevezető

(Hmmm, hogyan is kezdjem ... nemhh, ez már volt ... ez meg unalmas, ... ja persze, mi lenne ha most valami egyszerűvel kezdeném... hát persze, ez kiváló, zseniális, kolosszális, egyszerűen korszakalkotó! Akkor pedig...)

Sziasztok! Az Istenek mérjék bőséges áldásaitat rátok!

Vége a sulinak, gondolom mindenki ott-hagyva csapat-papot, könyveket, számítógépet rohan a strandra egy jót lubickolni, csajozni, pihenni a hétágra sütő napon. Igen, ezt valahogy így kell csinálni, a következő hónapok a tietek, csak semmi felesleges fejtágítás (majd annak is eljön az ideje, hehehe! – Lord Chaos). Azért meg kell mondanom, az irigyetek vagyok. Képzeljétek el egy otthon a számítógépe előtt görnyedő palit, akit a Leadási Határidő nevezetű gonosz alak odaláncolt a székéhez, akiről csorog a hőségtől a veríték, már napok óta csak a kiszáradt tökre emlékeztető bűráját törli, melyre persze ki van akasztva egy tábla az alábbi üzenettel: "Szabadságon vagyok! Agy" és álmodozik, hogy egyszer vége lesz ennek a rémálomnak. Csak azok ismerhetik az effajta érzést akik a pótvizsgájukra készülnek, nekik is részvé-

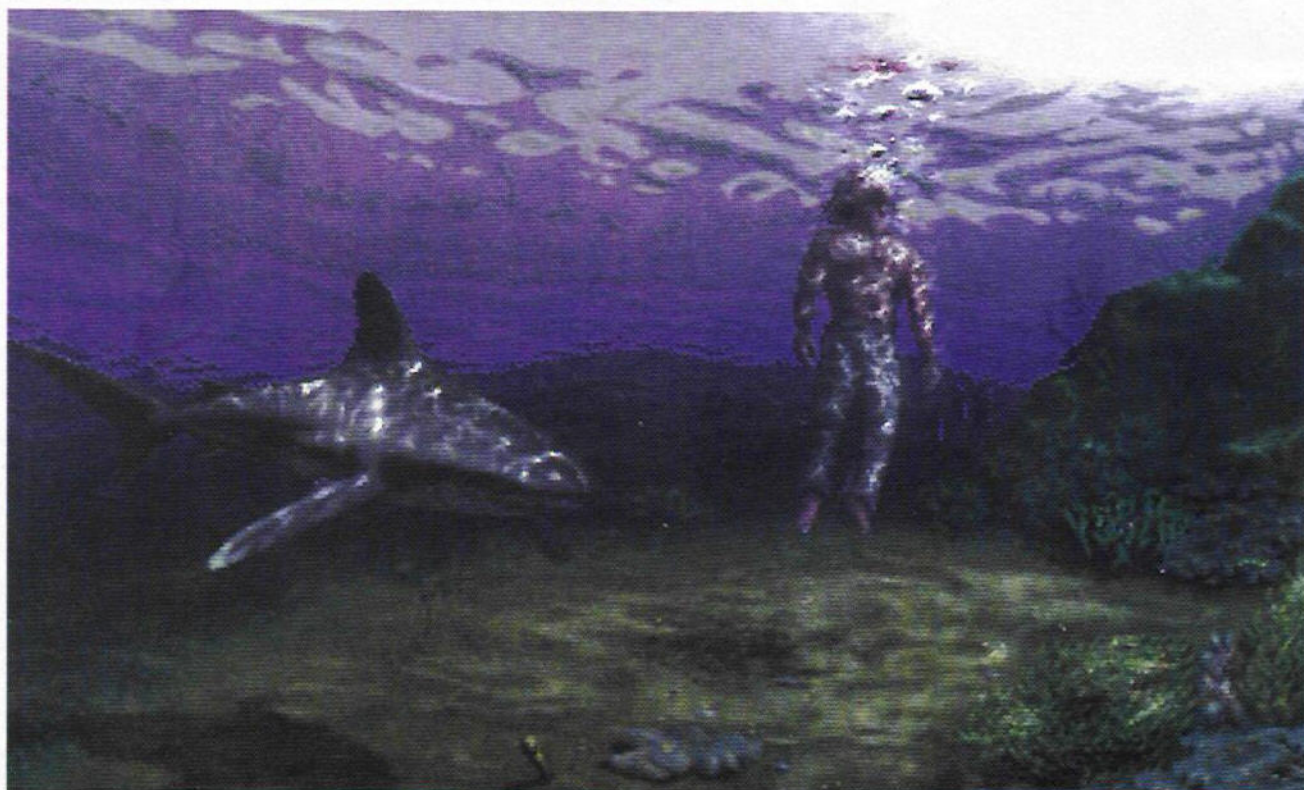


tem. Akkor lássuk, mit sikerült nektek összepötyögni. Az első (Tudjuk, rendhagyó... – Lord Piszka) (Ki engedte ezt a Lord Piszkat idefirkantani?! – Lord Chaos) cikk a Fried Bits III nevezetű találkozó tolmácsolása, a fotók az ott készült alkotásokból valók. A második egy kiváló ST-s IDE winchesterillesztőről szól, mely amilyen

egyszerű, olyan nagyszerű, meglátjátok! Utoljára kívánnék nektek egy kiváló nyarat, sok-sok pihenést és tartalmas időtöltést. A gépek pedig mehetnek a szekrénybe!

Ciao!

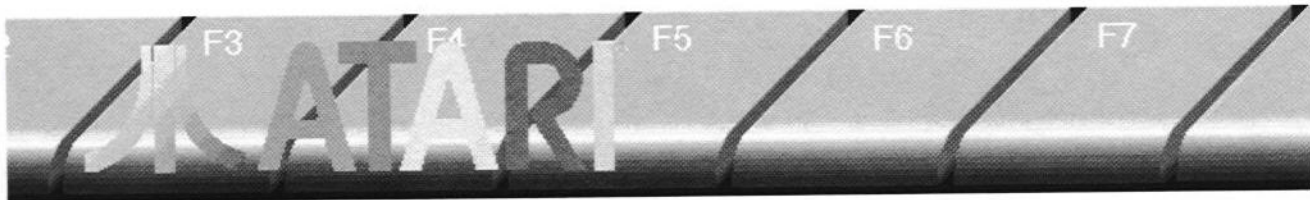
Lord Chaos











tek a grafikusok, 16 szakavatott műve járult a színre. Itt már egyértelműen minőségemelkedést lehetett megállapítani a korábbi compokkal szemben...

A következő szám a shortro-ké volt eléggé vegyes minőséggel. Egyébként itt a shortro 96 kbyte-nál nem hosszabb demokat jelent. Mint említettem volt, a válsztek eléggé vegyes. Lehetett itt látni a csúcs effektektől a vidám poén és gégeszagató gegtrónon keresztül a gyorsan összetakolt oldies-ig mindent.

De aztán egy szünet után jött a "mind-össze" egy félgyás vinyót kitevő demo compo! Sajnos nem volt egyetlenegy csapat sem, akinek a munkája teljesen elkészült volna, igazából csak preview-k futkostak. Nyugalom, azért volt olyan is, aminek a hatása után mindenki keresgél- ni kezdte elhagyott állát. Híresebb csap- tok - Lazer, EKO, Avena - mellett voltak el- sőmunkás ismeretlenek is (Impulse, Thera- py), melyeknek sajnos nem sok esélyük volt a Nagyok ellen. Már javában éjféltre járt, mire befejeződött a nevezések szá- mlálása és egyéb adminisztrációs dolgok elintézése.

Mellesleg meg kell jegyezni, hogy a ver- seny megszervezése és lebonyolítása va- lóban briliáns munka volt, a résztvevők is igazán meg voltak elégedve, minden- képpen kijár egy komoly vállon veregetés a házigazdának és a következő egyé- neknek: Tom G, Mr. Coke (Avena), Bull, Smart (Channel 38), de StaLion (AURA) kettőzött jutalmat érdemel (dupla vállon veregetés). A résztvevők számára a legiz- galmasabb rész viszont április 17-én kez- dődött, amikor is a győztes megkapta a szokásos királyság plusz fele királylányt (vagy nem így van? - King Chaos). A kí- váncsiságtól agyonfűrt tömeg utoljára még egyszer a szervezőszobához fáradt és Mr. Coke (a kis csibész) apró pontszá- mláló programja által okozott egy pár perc feszült izgalmat, a versenyzők arcáról le lehetett olvasni a kétségbeesett remény- kedést, hátha nem ő. Végül következze- nek a helyezések:

A zenészeknél STAX (Lazer) 69 ponttal lett a harmadik. A második helyezett FXL (TNB) 112 ponttal. Az első helyen Tommy (Avena) landolt 152 pontjával. A grafiku- soknál a harmadik JMS(Newline) 125 ponttal, a második Niko (EKO) 189 pont- tal, az első pedig a közönség kedvence, A.-t- (Cream/Avena) lett 207 ponttal (Hé, hiszen ez én vagyok! - A.-t-).

96k-tro: 3. helyezett STAX lett a 3D DOOM algoritmusával és 150 pontjával (Erről tet- tem említést az előző számban! - Lord Chaos), a második helyezett a "The Chaos Engine" kiváló fxekkel és cool ze- nével lett 194 ponttal, az első pedig a Lucky Of ST (Inter), Synacore (TSCC) és Innovator (Newline) trió által alkotott re- mekművel, a "Terrorise Your Soul"-lal lett 391 ponttal (Volt szerencsém a demóhoz, hmmm, tudnak valamit... - Lord Chaos).

Ezek után lássuk a demókat. Na itt aztán volt nagy tumulás, tolakodás. Az első há- rom helyezett kimagasló, ámde stílusje- gyeiben lényegesen különböző demo volt. A harmadik helyen 245 ponttal az Avena, szorosan előtte az EKO 275 pont- tal végzett. Az EKO egy igazán feledhetet- len DSP-s vektorgrafikus demóval neve- zett. Az első helyet természetesen a tava- lyi győztes, a LAZER aratta le, ők 292 pon- tot zsebeltek be. Nos, művük műfajának pontos meghatározásánál nem egészen a "demo" szó felel meg, inkább zenei vi- deónak, "klip"-nek lehetne nevezni, min- denesetre nagyon figyelemreméltó. Fá- radozásuk jutalma egy Sony Playstation volt. Válgék egészségükre! Eddig tartott a riport, remélem, mindenki jól szórakozott. +1x (ejtsd: még egyszer) megköszönöm A.-t-nek a segítséget. Szevasztok!

Lord Chaos

## Zenius HD vezérlő

Hölgyeim és Uraim, tisztelt egybegyűlte- k! Itt a helyszínen és otthon a tévénezők so- kasága (Héé, és hol maradnak a Kedves Olvasók?! - Lord Chaos). Először is enged- jék - engedjétek - meg, hogy örömet megosszam önökkel, melynek forrása a következőkben bemutatásra kerülő me- revlemez-illesztő. Ami miatt mindenkép- pen figyelemre méltó, az a kompakt- ságában, egyszerűségében és olcsóságá- ban rejlik. Üzembe helyezése nagyon egyszerű, használata meg szinte oly ba- nális, mint egy egér kezelése. De ami még nagyon fontos az az, hogy ez ma- gyar termék, amely bátran megállja a helyét bármely más hasonló külföldi ter- mékkel szemben, és az sem mindegy, hogy az ára magyar pénztárcához van méretezve. Nem kívánom tovább szaporí- tani a szót, hadd beszéljenek róla a készí- tői.

A Zenius Hardware Studio terméke régi igényt elégít ki: Lehetővé teszi AT-buszos (IDE) merevlemezek csatlakoztatását Atari ST/STE típusú számítógépekhez mindenté- le belső átalakítás nélkül. Az illesztő külső

megjelenése egy doboz, amelyben az áramkörön kívül maga a csatlakoztatan- dó merevlemez is helyet kap. A csatlakoz- tatás a számítógép ROM-portjára történik, azonban a doboz bal oldalán található egy továbbmenő csatlakozó, ahová ugyan futtatható programot tartalmazó ROM-ot nem, de hardware-kulcsokat, egyes más illesztőáramköröket, valamint még egy ilyen merevlemez-illesztő kap- csolható. Ilyenformán - mivel egy illesztő két merevlemez csatlakoztatását teszi le- hetővé - négy merevlemez lehet egyide- jűleg a számítógépre csatlakozva. Az illesztő nagy előnye (ettől olyan olcsó - Lord Chaos) a hazai kereskedelmi forgalom- ban az IBM PC kompatibilis számítógé- pekhez vásárolható IDE merevlemezekkel való működésében rejlik, hiszen ezek a ti- pusok a legelterjedtebbek és ezért a leg- olcsóbbak, gyakorlatilag az összes típus- sal kiválóan működik.

Illesztőnk ROM-ba égetve tartalmazza a működtetéshez szükséges meghajtó- és partícionáló programot, vagyis az illesz- tő(k) és a merevlemez(ek) csatlakoztatása után a rendszer azonnal használható. Partícionálatlan merevlemez esetén az előkészítést és a logikai meghajtók létre- hozását is elvégezhettük az interfész saját ROM-jában található FDISK programmal. Bekapcsolás után azonnal bejelentkezik a meghajtóprogram, ám a tényleges meghajtó üzembe helyezését a felhasz- náló megszakíthatja. A meghajtópro- gram utólag is elindítható, tehát amennyi- ben merevlemezünkön lévő accessory-k és automatikus indítású programok indí- tását meg óhajtjuk akadályozni, de a me- revlemez állományaihoz hozzá szeret- nénk férni, nincs más dolgunk, mint rend- szerfelálláskor megakadályozni a meg- hajtó felállítását, majd "kézzel" elindítani. A meghajtóprogram, amennyiben indulá- sát nem szakítja meg felhasználói be- avatkozás, tájékoztatást ad a csatlakoz- tatott illesztőáramkörök és merevlemez- ek állapotáról: létezik/nem létezik, esetleges hibák, valamint a merevlemezeken talá- lható logikai meghajtók betűjelei.

A meghajtóprogram szoftverkompatibili- tása kis memóriáigénye miatt még az eredeti, AHD1-rendszerű meghajtóké- t is felülmúlja, eddigi tapasztalatunk szerint né- hány, egyébként is hibás programot le- számítva nincs program, amely ne futna illesztőnkkel bővített rendszeren. Az áram- kör az ACS1 porton lévő merevlemez-ekkel párhuzamosan is működtethető, a párhuzamos használat minden probléma nélkül megvalósítható.



# Assembly

## PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

Már régebben ígértem, hogy foglalkozni fogunk a ReaTools library kezelésével. Nos, lassan ideje volt törleszteni ilyen irányú adósságaimat, így ebben a hónapban megismerkedhetünk egy négyféle requestertípust kezelő forrással.

A program első lépésként megnyitja a szükséges könyvtárakat (DOS, ill. ReaTools). Ezután elkérjük a standard output-ként használt filehandler címét, ugyanis később szándékunkban áll néhány dolgot kiírni a képernyőre. Ha ez megtörtént, kirakunk egy ún. EZRequest-et, melynek segítségével a felhasználó választhat több felkínált lehetőség közül. Az EZRequest az egyik leggyakrabban használt reaTools funkció, előnye már a nevében is olvasható, ugyanis rendkívül egyszerű kezelni, a library megnyitásán kívül semmilyen inicializálást nem igényel. Az EZRequest eredményétől függően ezután elugrunk a kívánt requestertípus megjelenítését végző programrészekre.

A háromféle típus kezelése mondhatni kísértetiesen hasonlít egymásra, ezért nem térek ki külön-külön mind a háromra. Általánosságban: az rtAllocRequest függvény segítségével lefoglaltunk az adott típus számára egy struktúrát, majd ennek a címével plusz még néhány paraméterrel meghívjuk a tulajdonképpeni requester funkciót, amely elindítja a kérés feldolgozását. A visszatérési érték általában csak arról tájékoztat, hogy a felhasználó a requestert Cancel-lel vagy valamilyen elfogadást jelző módon zárta-e le. Minden visszaadott értéket a requester-hez tartozó struktúrából tudunk kiolvasni. A kiolvasást itt néhány értékre bemutatom, s az exec RawDoFmt és a dos FpuC függvényének segítségével ki írom a standard output-ra. Mindenkinél figyelmébe ajánlom, még mielőtt teljesen összezavarodna, hogy a RawDoFmt mind általánosan elrendelt sorrendben a verembe rakom le, ezután pedig fordított sorrendben. Ha befejeztük a munkát kedvenc requester-ünkkel, a lefoglalt struktúrát a reaTools segítségével felszabadítjuk, majd a többi tanakítás után kilépünk.

Mint az a rövid ismertetőből is kiderült, céloom nem volt több, mint egy rövid kis példaprogram közlése. A részletes dokumentációt, a szükséges include és doc file-okat meg lehet találni a teljes reaTools csomagban, mely több BBS-ről és az Aminettről is letölthető. Az Aminet-tel kapcsolatban egy tipp: jelenleg Magyarországról a leggyorsabban elérhető tükör az ftp.cnam.fr. Igaz, hogy ez csak egy parciális mirror, de azért sok minden megvan ott is. A leggyorsabb teljes tükör talán az ftp.luth.se.

Prunoki  
hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu

Ul.: mindenkitől elnézést kérek, de mostanában kissé lassú vagyok a levelek megválaszolásával, holmi szakszolgálat-leadásával és védelési egybekötött államvizsga feltartott. Megpróbálom visszatérni a régi kerékvágásba és fordítok egy kis időt a vax.jozsef.kando.hu amígás zónájának helyrerakására is.

```
incdir include:
include "hdi:trashcan/reaTools.1"

include "hdi:trashcan/reaTools_lib.1"
include lvo3.0/exec_lib.1
include lvo3.0/dos_lib.1

s move.l 4.w,a5

lea RegName,a1
jsr _LVO01OpenLibrary(a6)
move.l d0,regbase
tst.l d0
beq.w shutdown
```

```
lea DocName,a1
jsr _LVO01OpenLibrary(a6)
move.l d0,dosbase
tst.l d0
beq.w shutdown

move.l dosbase,a6
jsr _LVOOutput(a6)
move.l d0,output

move.l regbase(a6),a6
lea body(pc),a1
lea gad(pc),a2
sub.l a1,a2
sub.l a4,a4
sub.l a0,a0
jsr _LVOrtEZRequest(a6)
move.l wprotabla(pc,d0.1*4),a0
jmp (a0)

wprotabla dc.l font,file,scr

font move.l regbase(a6),a6
move.l #RT_PONTREQ,d0
sub.l a0,a0
jsr _LVOrtAllocRequest(a6)
move.l d0,fontreq
tst.l d0
beq.w shutdown

move.l fontreq(a6),a1
fontreq(a1)
fontreq(a1)
sub.l a0,a0
jsr _LVOrtFontRequest(a6)

tst.l d0
beq.s .nokliir
move.l sp,stack
move.w #50a,-(sp)
fontreq(a6),a0
rtio,Attr(a0),a0
ta_YDire(a0),-(sp)
fontheight(a0),-(sp)
#50a,-(sp)
ta_Name(a0),-(sp)
fontname(a0),-(sp)
4.w,a6
fontfont(a6),a0
sp,a1
writechar(a6),a2
a1,a1
jsr _LVOrawDoFmt(a6)
move.l stack(a6),sp

.nokliir move.l regbase(a6),a6
move.l fontreq(a6),a1
jsr _LVOrtFreeRequest(a6)
bra.w shutdown

scr move.l regbase(a6),a6
move.l #RT_SCREENREQ,d0
sub.l a0,a0
jsr _LVOrtAllocRequest(a6)
move.l d0,screenreq
tst.l d0
beq.w shutdown

move.l screenreq(a6),a1
lea screenreq(a1),a1
lea screenreq(a1),a1
jsr _LVOrtScreenRequest(a6)

tst.l d0
beq.s .nokliir
move.l sp,stack
move.l screenreq(a6),a0
#50a,-(sp)
rtsc_DisplayDepth(a0),-(sp)
scrdepth(a0),-(sp)
#50a,-(sp)
rtsc_DisplayHeight(a0),-(sp)
***,-(sp)
rtsc_DisplayWidth(a0),-(sp)
#50a,-(sp)
rtsc_DisplayID(a0),-(sp)
#scrId,-(sp)
4.w,a6
rawfont(a6),a0
move.l a7,a1
lea writechar(a6),a2
sub.l a1,a1
jsr _LVOrawDoFmt(a6)
move.l stack(a6),sp

.nokliir move.l regbase(a6),a6
move.l screenreq(a6),a1
jsr _LVOrtFreeRequest(a6)
```

```
bra.s shutdown

file move.l regbase(a6),a6
move.l #RT_FILEREQ,d0
sub.l a0,a0
jsr _LVOrtAllocRequest(a6)
move.l d0,filereq
tst.l d0
beq.s shutdown

move.l filereq(a6),a1
filebuffer(a6),a2
fregetitle(a6),a1
a0,a0
jsr _LVOrtFileRequest(a6)
tst.l d0
beq.s cancel

move.l sp,stack
#50a,-(sp)
#filebuffer(a6),-(sp)
#50a,-(sp)
filereq(a6),a0
rtfi_Dir(a0),-(sp)
4.w,a6
dirfmt(a6),a0
sp,a1
writechar(a6),a2
sub.l a1,a1
jsr _LVOrawDoFmt(a6)
move.l stack(a6),sp

cancel move.l regbase(a6),a6
move.l filereq(a6),a1
move.l a1,d0
tst.l d0
beq.s shutdown
jsr _LVOrtFreeRequest(a6)

shutdown move.l 4.w,a6
move.l dosbase(a6),a1
beq.s nodos
jsr _LVOrtCloseLibrary(a6)

nodos move.l regbase(a6),a1
beq.s out
jsr _LVOrtCloseLibrary(a6)

out move.l #5,d0
rts

writechar move.l output(a6),d1
move.l #5,d2
move.b d0,d2
move.l a6,-(sp)
dosbase(a6),a1
jsr _LVOFpuC(a6)
move.l (sp)+,a6
rts

RegName dc.b "reaTools.library",0
DocName dc.b "dos.library",0
filebuffer dc.b 1024,0
fregetitle dc.b "demo Filerequester",0
regbase dc.l 0
dosbase dc.l 0
output dc.l 0
filereq dc.l 0
screenreq dc.l 0
fontreq dc.l 0
stack dc.l 0
scrreqtags dc.l RTSC_Flags, SCRREQ_OVERSCAND, SCRREQ_AUTOSCROLLGAD, SCRREQ_SIZEGADS, SCRREQ_DEPTHGAD, TAG_END
body dc.b "Choose one of the requester types",0
gad dc.b "FileRequester:ScreenModeRequester:FontRequester",0
screenmode dc.b "ScreenModeRequester",0
fonttitle dc.b "FontRequester",0
rawfont dc.b "testtesttesttesttest",0
dirfmt dc.b "testtest",0
fontfont dc.b "testtesttest",0
scrdepth dc.b "screendepth: ",0
scrsize dc.b "screenize: ",0
scrId dc.b "screenID: ",0
fontheight dc.b "fontheight: ",0
fontname dc.b "fontname: ",0
```



# CHEAT MODE

## CIVILIZATION

Egy kimentett állás áll egy CIVILX.MAP és egy CIVILX.SVE -ből, ebből a SVE-t töltsük be egy hexa-editorba (diskmon vagy akármilyen) és másszuk el a file kezdetétől kb. \$2000-ig, itt kezdődnek az egységek nevei, és adatai így:

```
40 69 6c 69 74 69 61 00 00 00 00 00 22 00 00  Millia.....
^
Mikor avul el ^
Név kezdete      Egység típusa
00 01 00 00 00 01 00 01 00 00 00 00
^
Mozgáspont | Tám.pont | X10term. | Teherbírás
| Véd.pont | Tereplátás
Hány körig bírja
levegőben
```

00. Név - az egység neve- jól néz ki magyaráz

13. Mikor avul el- ezután nem lehet gyártani (\$7F-nél soha)

15. Egység típusa - \$00-földi \$01-légi \$02-vízi

17. Mozgáspont - \$28 nál (dec. 40) több nem érdemes

19. Hány körig bírja levegőben - ez Bombornél 2, amitől 2 körig tud repülni le szállás nélkül, ezt is \$28 - ra (ebből lesz mozgáspontnál pl.: 40 (1600))

21. Tám. pont egyértelmű, \$28-ra, de Settlnél, Caravannál, Diplománál, és Nucleárnál ne állítsuk át.

23. Véd. pont ld. Tám pont, de itt nincs korlát.

35. X10 term - ennyiszor tíz termelési pontba kerül (\$01-re)

37. Tereplátás - egy lépésnél ennyi területet lát (03-nál földön és vizen is 2 lépésnyit)

39. Teherbírás - ennyi sereget tud cipelni - max. \$08-ig, így lesz Transporterünk, ami visz 8 Armor-t, amik mind visznek 8-8 Settlet, amik mind .....

És így tovább az összes egységénél. Figyelmeztetés: ezek a változások az ellentél seregeire is valósak lesznek. Jó szórakozást (és thanx to Gwyldyn, aki az egésze rájött).

## A-TRAIN

Játék közben bármikor írjuk be :  
"CHEATERCHEATERWIMP" - kb 50,000,000 pénz

## ALADDIN

Ha véletlenül trainer nélküli változatunk van, egy laza mozdulattal könnyíthetünk a játékon, ha pause közben a következő irányokba húzzuk a joyst : Fel, Le, Balra,

Jobbra, Tűz, L, F, J, B, T, L, J, T, J, L, T, F, F, T, L, F, L, T.

Észre fogjuk venni, ha sikerült, ezután: 'F10' irány a bonus-pálya '1'-'9' irány az a sorszámu pálya 'Z' irány a pálya másik része a joyjal '+' és '-' a fenti mozgás sebességét állítja. A bonus pályán pause, majd 'TAB', és lássuk a csodát...

## MORTAL KOMBAT II

Itt van 2 fontos kód: a START/OPTIONS képernyőn 'FIONA' nincs vér (fujj) és az optionsban 'ZEDWEB' - diagnostics menü.

## BANSHEE

A címképernyőn vagy az intro alatt 'FLEV17' + RETURN, ez az örökélet (villanást lehet látni, ha sikerült). És egy kis hülyeség: ugyanott 'I AM EXQUISITELY EVIL' + RETURN, na ezt meglátjátok...

## BLOB

Régi, de jó játék. Könnyebb lesz, ha a kódhoz ANKH-ot írunk. Ha így sem sikerül, a pályakódok : 'EASY' 'TAXY' 'TWIN' 'XNOR' 'HYPO' 'HIHO' 'FLUF' 'WANE' 'MIST' 'JOWL' ennyi elég is lesz.

## CHAOS STRIKES BACK

(csak A500)

1. Keressünk egy sárkányt
2. Süssük el a "MON ZO GOR SAR" ígét (minden rúnából a 6.)
3. 'ESC' - pause
4. 'ALT' lenyomva, és gépeljük be: 'LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN'
4. 'ESC' - pause ki
5. Csapjuk le a sárkányt (hihi)
6. Szedjük fel a tűzbotot és örvendjünk a sérthetetlenségnek.

## DISPOSABLE HERO

A highscore táblán a bal egérgomb melé nyomogassuk le sorban az 'EUPHORIA' betűit, majd vissza a főmenübe, és lásd:

## FLASHBACK

Kódok:  
EASY: "BACK" "LOUP" "CINE" "GOOD"  
"SPIZ" "BIOS" "HALL"  
NORMAL: "PLAY" "TOIT" "ZAPP" "LYNX"  
"SCSI" "GARY" "PONT"  
DIFFICULT: "CLOP" "CARA" "CALE" "FONT"  
"HASH" "FIBO" "TIPS"

## FRONTIER

Az ugrás üzemanyagköltsége kb. 650 fényév után átpörög (irány a galaxis másik vége!).

## GALAGA'92

(és talán a Deluxe részek is)

A címképernyőn írjuk be a következőt: "ALIENSGOHOME". Ezután játék közben:

"1" +1 élet  
"S" Sebesség fel  
"D" dupla lövés  
"F" tűzerő +++  
"N" következő pálya  
"B" SCOPE (az a szörnyeszívó izé)

## HIRED GUNS

Bármikor beírhatjuk a következőket, hatásuk RESET-ig megmarad:

"AMIGA" -végtelen energia, töltény, minden misszió választható, stb.  
"APPLGATE" -minden ajtó kinyílik  
"CHRISTINA" -minden misszió indítható, akárhány egyforma karakterrel.

## IK+

Néhány érdekes kód, csak úgy ömlesztve:

FREZ, PAC, FISH, BIRD, PERI, ANBK, ANGL, EDHK, FOOK, GLZPGZPSHAH, SIMR, STEW, SUNL, TOTO, FAST, TITL, ARCH, JACQ, SLAN, DATE, WANK, DICK, JUMP, GERM, FILT, CUNTUNT, és végül FUCKFUCK

## ISHAR 3

Vigyünk az egeret a képernyő bal széléhez (nem azt, a kurzort! :), és tartjuk lenyomva az 'ALT' 'CTRL' 'V' gombokat, nyomjuk le az eger bal legfelső gombját. Érdekes, de gyorsan meggyógyultak (lehet, hogy működik az első 2 részben is!)

## KID CHAOS

Érdekes kódok: (a password menübe)

"ARCADEGAMES" kedves aljátékok menü  
"HARDASNAIS" Cheat menü  
"BMNEPGHITJJ" hát, izé nem tudom (de valamire biztos jó)

Pályakódok

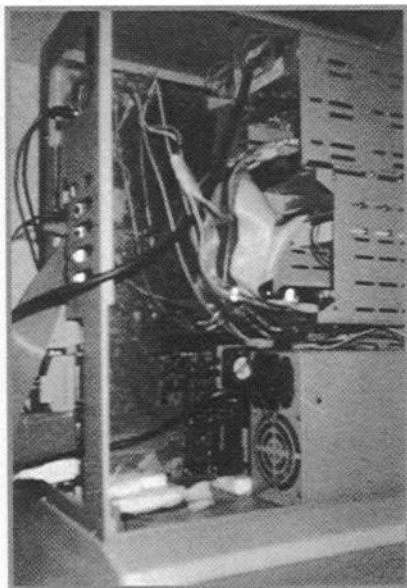
"LFEGOKOKQCK" 2.világ  
"MDORQAPKHOL" 3.világ  
"NRLQTAGASIM" 4.világ  
"OPTSQARBLD" 5.világ

by GMD of RAM Team



# AZ A1200 TORONYBAN

Bizonyára sok A1200 tulajdonosnak feltűnt már a Commodore egyik nagy hiányossága, hogy kevés helyet hagyott a gép belsejében. Még akkor is kevés ha csak egy -ma már alap-kiépítésűnek számító- winchesteres, fastram-os gépet nézünk; és akkor még nem beszéltünk a turbókártyákról, amik igencsak tűtik a belső teret. Mondjuk ezt meg lehet oldani úgy, hogy a vinyót kivezzük, a procira pedig egy hűtőbordát és egy ventilátort rakunk. Csakhogy először is, hogy néz ki egy vinyó ha egy megszellet Amigából lóg ki; másodszor pedig ahhoz, hogy a ventilátor beférjen ki kell vágni a ház aljából és lábakra kell tenni, mert igencsak kiáll alul; harmadszor pedig a meleg levegő felfelé száll, a processzor a kártyán viszont alul van, tehát majdnem olyan, mintha ott se lenne. Congratulations Commodore, csak így tovább! Namár most ez még hagyján is lenne, de ha megtoldjuk még egy vinyóval (összesen 5 db lehet) és egy CD-ROM meghajtóval, akkor olyan kupi lesz az asztalon, hogy még egy üveg sört sem tudunk lerakni, ráadásul a tápegység már a felénél kifutott. (Commodore Suxx)

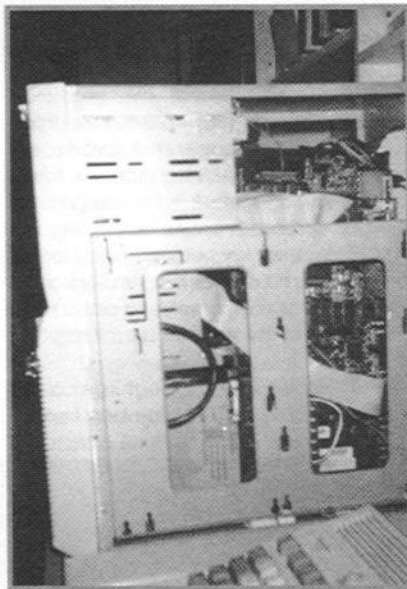


Nos, ezek után joggal kérdezhetitek, hogy akkor mi a teendő. Egyszerűen toronyba kell rakni az egész kócerájt és nincs gond többé. Erre két alternatíva kínálkozik, a választást a pénztárcánk vastagsága dönti el helyettünk. A drágább, de egyszerűbb módja az, ha 499DM-ért rendelünk egy erre a célra kivitelezett tornyot, mellyel pár perc alatt, forrasztás nélkül megoldhatjuk a gondokat. A másik jóval olcsóbb, de időigényesebb megoldás az, ha veszünk egy PC-s MIDI-tornyot vagy Desktop-ot. Mivel itt, ebben a csóró országban sokan inkább az utóbbi verziót választják, ezért szeretném megosztani minden Amigással az ezzel szerzett tapasztalataimat.

Mindenesetre szükségünk lesz egy legalább 50 cm magas, és 40 cm hosszú toronyra

(vagy Desktopra), egy 40-50 cm hosszú 2.5 inches HD-kábelra, egy 1.5 m hosszú 32 eres HD kábelra (dugó felesleges), 3 db 1.5 m hosszú és 3 db 1 m hosszú normális 1 eres drótra.

1. Először szedjük szét a gépet, a legapróbb darabokra (még az árnyékoló lemezt is) és tegyük el mindentféle csavart, mert még jól jöhet.



2. A toronyhoz adott csavarokkal rögzítsük egy 3.5 inches helyre a belső drive-ot. A fedőlappból - amelyik a floppy helyén volt - vágjuk ki a vékonyabb részt és a gombnak a helyét, és tegyük vissza a drive elé. (Lehetőleg úgy reszeljük, hogy a lemez és a gomb ne szoruljon a használatnál.)

3. Szedjük ki a toronyból a PC-s tápot, de ne dobjuk el.

4. Na most jön a legnehezebb része: Forrasszuk ki az alaplapról azt a bigyót (Commodore-szabvány) ahova a billentyűzet megy. (Használjunk ónszipantólt!)

5. A kiforrasztott bigyóra forrasszuk rá a 1.5 méteres HD kábelt. A kábel másik felét pedig forrasszuk a bigyó helyére. Vigyázzunk nehogy összeérjenek a szálak, de azért jó tartós legyen.

Rakjuk vissza a billentyűzetet a helyére és rögzítsük a biztonság kedvéért a kábelt a dobozra. Ha nem akarunk forrasztgatni, akkor Deutschland-ben vehetünk egy átalakítót, amellyel bármilyen PC-s vagy MAC-klaviatúrát lehet gépünkhöz csatlakoztatni. Persze ennek is megkérjük az árát rendesen.

6. Ha megvettünk a billentyűzettel, akkor inentől már gyerekjáték lesz. Vágjuk el a LED-ek kábeljait és a 3 db, 1.5 méter hosszú dróttal hosszabbítsuk meg őket.

7. A floppy tápkábeljeit hasonló módon hosszabbítsuk meg az 1 méter hosszú dróttal.

8. Az alaplapot próbáljuk befenni úgy, hogy a tetejétől kb. 8 cm-re legyen (a PCMCIA-

slot miatt kell), és a portok a torony hátuljára legyenek nyomva.

9. Jelöljük be a szükséges portokat és vágjuk ki. Minden port mellett van két rögzítőanya, egy-két ilyen helyen is fúrjuk ki, és rögzítsük a toronyhoz. A másik oldalán pedig oda tegyünk csavarokat, ahová az árnyékolólemez volt erősítve. Ha nem érne a házhoz a csavar (nem mindegyik ház ugyanolyan), akkor egy vékony fémlapkával meghosszabbíthatjuk.

10. Ha valamilyen kártyánk van, akkor a biztonság kedvéért szorítsunk alá egy hungarocell-darabot így nem mozdulhat el.

11. A meghosszabbított kábeleket dugjuk a helyükre, és a floppyt a 2.5 inches HD kábellel kössük össze az alaplappal.

12. Ha kettő vagy több winchestert használunk, akkor azt amelyiket gyakran kiszedünk egy 5.25 inches helyre tegyük, mert így könnyebb kivenni. A másik (BOOT) vinyót pedig tegyük az alsó winchester részbe, így több helyünk marad felül és még a CD-ROM, meg egy 5.25 inches floppy is kényelmesen elfér.

13. Tegyük a tápot úgy a toronyba, hogy a kapcsoló könnyen elérhető legyen. Ha a tápunk nem bírja, akkor használjuk a toronyhoz adott PC-tápot, aminek az átszerelését bizzuk inkább olyanra, aki ért hozzá, mert nem könnyű. Vagy vegyünk egy Amiga 500-as, illetve egy eredeti 250 wattos, A1200-as tápot (69 DM).

14. Még egy apró tanácsot hadd adjak: a torony TURBO gombját használhatjuk jumper állítónak. Csak keressünk két olyan lábat a gomb hátoldalán amelyek egymással érintkezve vezetnek, ezt két dróttal kössük a Master részre.



Mindenesetre megéri ez a módszer, mert ugye 30 ezer forintot nem szívesen dob ki az ember az ablakon, egyszerűen csak azért, mert nem képes arra, hogy pár drótot átforrasszon. Az egész művelet kb. fél napot vesz igénybe, tehát egy esős vasárnapi délutánon bárki hozzáláthat. Természetesen semmiféle felelősséget nem vállalok senki Lammer-kodásáért sem. Aki hozzálat annak sok szerencsét, és jó barkácsolást kívánok. Bizonyítékként nézzétek meg a képeket! Én megcsináltam, másnak is sikerülhet. Ha valahol elakadtál vagy még több információra lenne szükséged, megtalálsz a Budatétényi Amiga Klubban minden szombat.





Hi Skacok! Itt a nyár, a legfőbb ray-traca szezon, legalább is számomra. Nappal a strandon áztatom magam, miközben a gép erőteljesen számol, éjszaka pedig a hűvösben beállítom a másnapi számolgtatnivalót. Higgyétek el, ennél nincs jobb! (Na jó, lehet hogy van.) Hogy mikor alszom? Majd télen, a medve is akkor teszi, ő pedig elég bölcs ahhoz, hogy tudja mi a jó, elvégre a tavaszi időjárásról is őt kérdezik a tudósok. Ennek a nagy hajtásnak az eredménye egy találós kérdés, mi ez:

Telefonszám változás alatt, ezt most hagyjuk, de az (56) 420-821-es faxra küldhetitek az messageket. A levélbe, képeslapra, vagy csekk hátuljára ne felejtsetek ráírni: Imagine II. kötet megrendelés. Jut eszembe csekk, ez a legjobb megoldás, mert így nem számítom fel külön annak a kis enyves hátú, cakkos szélű cédulának az árát, amelyet a posta nevű harácszműben nyálnak fel a csomagra.

A jutalmakról. A legfürgébb 10 megtejtő között a jelenlétemben kisorso-

A többiek sem veszítenek, mert 1150 Ft-ért megkaphatják a kötetet, és ez már bruttó ár.

Na most csináljunk valami értelmeset is. Én például lefekszem aludni.

Jó reggelt, ne haragudj, hogy ilyen korán zavarlak, nálam hajnali fél tizenegy van, még meg sem virradt odakinn. Vagy lehet hogy megvirradt, de a redőny le van eresztve. Mindegy, ha délig sem lesz világosabb, akkor megnézem, addig

1150 Ft  
ÁFA-val

Imagine II. kötet

Arany Sándor  
3D grafika és animáció  
Amigán és PC-n

Imagine II.

A  
V  
R  
U  
M  
#  
5

Aurum könyvek

Megtejtéseket és megrendeléseket a következő címen várok:

Aurum DTP Stúdió,  
5430 Tiszaföldvár,  
Őszlő Fő út 64.

lok 10 ajándék könyvet, plusz egy álomutazást. A nyertes ingyen elálmodozhat arról, hova menne nyaralni, ha lenne rá elég pénze.

gyertyafénynél írom tovább a cikket. Azért nem elemilámpánál, mert kell az elem a számítógépbe, áram ugyanis nincs.



Hopp, van áram. Nem tudom mitől lett, de amikor elbóbiskoltam és nekidőltem egy Power feliratú valaminek, hirtelen lett áram a gépben. Így már használhatom a zseblámpát. Hurrá!

Ez a sötétség annyira megihletett, hogy a fényforrásokról fogok írni. (Éhes disznó makkal álmodik. Az álmos meg szalmáról, amire lefekhet.)

Szóval az Imagine 3-as verziójában megjelent egy új textúra típus, a Litex, vagyis Light textúra. Ezeket nem normál tárgyakra, hanem fényforrásokra lehet alkalmazni, segítségükkel a fény tulajdonságait változtathatjuk meg. Létrehozhatunk olyan hatást, mintha a fény mozaikablakon jönne keresztül, és az ablakkereketek árnyékot vetnének. Hasonló hatás, amikor a fényben olyan árnyékok jelennek meg, mintha az zsalugáteren jönne keresztül. Van olyan Litex, amellyel a fény szélét lágyíthatjuk, megszüntetve az éles kontúrokat.

Nem közvetlenül ide tartozik, de megemlítem, hogy van olyan textúra, amely úgy alakítja át a tárgy színeit, hogy az azon áthaladó fény színe is megváltozik. Ezzel például egy vetítógép tökéletesen leutánozható, a talra az a kép fog kivetülni, mint ami a tárgyon volt.

Ezek a textúrák nem csak ray-trace számítási módban fejtik ki hatásukat, hanem scanline-ben is, ami nagyon pozitív. Annál is inkább, mivel traca módban eddig is vetett árnyékot a zsalugáter, de ezt nem mindenki tudja kiválasztani. Főleg egy ezer kockás animáciban.

A Litexek között vannak olyanok amelyek csak bizonyos típusú fényforrásokon használhatók, és vannak olyanok, amelyek mindegyiken, ez jelenti a *Típus*: utáni néhány betű. Legalább is ennek szántam. A *Paraméterek* jelszó után (nem tévesztendő össze a dietil éterrel, mert attól elalszik az ember) az adott textúra (ki adta?) kérdőjében lévő input mező magyarázata található.

No, lássuk a medvét (már megint a medve, azt hiszem túl sokat néztem a Micimackót).

#### FRNCHWIN (French windows Light)

Típus: Minden fényforrás

A textúra olyan hatást ad a fénynek, mintha az üvegezett ajtón jönne keresztül. Az üvegcellák közötti keretek árnyékot vetnek a fényben. A képzeletbeli ajtón lévő üvegcellák száma és az elválasztó keretek szélessége vízszintesen és függőlegesen külön-külön megadható.

Paraméterek:

*Num Vert/Horz Planes* – Az ajtón lévő üveglapok száma függőlegesen és vízszintesen.

#### Vert/Horz Shade Adj

Ez az üvegcellák közötti fény nem átlátszó függőleges és vízszintes keretek szélessége. Ezek a keretek árnyékot vetnek a fényben. A szélesség egy cella és a hozzá tartozó keret méretéhez képest értendő, tehát a 0.5 azt jelenti, hogy az üveg és a befoglaló kerete azonos szélességű lesz. Ha értéke 0.0, nem lesz keret, így a textúrának sem lesz hatása, ha 1.0, akkor a teljes ajtófelületet a keret teszi ki, vagyis tömör ajtó jön létre, amelyen nem hatol át fény.

*Penumbra Adj* – A fény félárnyékos szélének mérete az egész fény sugar méretéhez képest. Magasabb érték lágyabb fény sugarat eredményez.

#### SOFTEDGE

Típus: Hengeres és négyzetes fényforrásokhoz.

Az alakos fényforrások szélét lágyíthatjuk ezzel a textúrával, így nem lesz azoknak éles kontúrja, mint egyébként.

Paraméterek:

*Penumbra Adj* – A fény sugar lágy szélének mérete az egész fény sugar méretéhez képest.

*Noise 1, 2* – A szórt fényű részbe vihetünk ezzel a két paraméterpárossal változatosságot, ezáltal nem lesz a fényforrás széle valószínűleg egyenesen halványuló.

#### STROBE

Típus: Minden fényforrás

Ez egy animált fény textúra, amely ciklikusan változtatja a fényforrás színét két érték között. Ha az egyik szín feketé, a fényforrás ki-be kapcsolódni látszik, hasonlóan, mint a vasúti átjárót biztosító fény sorompó.

Paraméterek:

*Strobe Cycles* – Annak mértéke, hogy hány alkalommal fordul át ciklikusan a fényforrás színe a két szín között egyetlen animációs ciklus során. A zökkenőmentes loopolás miatt egész értéknek kell lennie, de elfogadott a tört szám is.

*Light Color 1, 2* – A fényforrás két szélső színe.

*Dist Travelled* – A textúra animációs időváltozója, ez mutatja meg, hogy hol járunk időben az animációs cikluson belül. A morfózis során ennek az értékét kell 0.0-ról 1.0-ra változtatni egy animációs ciklus végrehajtásához.

#### VENLITE (Venetian Blind Lighting)

Típus: Minden fényforráshoz

A textúra olyan hatást kölcsönöz a fénynek, mintha az lécrolettán, zsaluga-



teren jönne keresztül. Hasonló mint a *FrnchWin*, de nem lesznek függőleges elválasztó árnyékok.

Paraméterek:

*Number of Shadows* – A redőnylécek száma, ennyi vízszintes árnyék jelenik meg a fényben.

*Shadow Sz Adj* – Az árnyék mérete, vagyis a lécek egymástól vett távolságának aránya a lécek és egy hozzá tartozó rész méretéhez mérten. A 0.5-ös érték azt jelenti, hogy a lécek és a rések mérete azonos lesz.

*Penumbra Adj* – A fények szélén lévő félárnyékos, lágy rész mérete.

*Noise 1, 2* – A fény lágy szélének egyenetlensége. Segítségével kiküszöbölhetők a túl szabályos, gépies körvonalak és szabályos átmenetek.

Ennyit mára, további részletek megtekinthetők a most megjelent könyvemből, ahol a 3.2-s Imagine verzió több mint száz textúrájáról és 25 animációs effektjéről is található a fentihez hasonló részletességű doku, plusz egy-egy színes kép, hogy könnyebb legyen eligazodni közöttük.

Közben felkelt a nap. (Mindjárt, mihelyt felhúztam a redőnyt, szerintem ufók keze van a dologban, már akkor is gyanakodtam, mikor hirtelen megjött az áram.)

Bocs, hogy kicsit zagyva voltam, szerintem is van valami abban, amit az orvos mondott, mármint hogy többet kellene az árnyékban lennem. Előfordul, hogy az enyhe körkörös nyomás, amit a fejemen érzek, a naptól van. De lehet, hogy a sapkától, ezt a laboreredmények megérkezése előtt nem lehet felelősséggel eldönteni. Mindegy, a zárójelentésen rajta lesz, csak engedjenek ki. Addig is írjatok, mindig öröm a levél itt a zárt osztályon.

Puszkállak benneteket

De genere Aurum



# CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

Aki manapság számítástechnikával foglalkozik, az előbb utóbb szembekerül azzal a problémával, hogy kicsi a Winchester. Persze a kétszer akkora is ugyanúgy kicsi lenne, meg aztán a sorozatos harddisk vásárlást az ember pénztárcája is megbánja. Ezért kell egy olcsóbb adattárolási módszer.

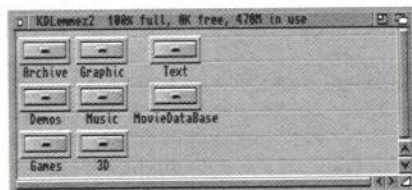
A lemez drága és lassú, a streamerek (video, DAT...) soros elérésűek, ezért használatuk körülményes. Marad a CD-ROM.

Egy CD-ROM lemez kb. 640 Mbyte adat tárolására alkalmas, elérése viszonylag gyors és az ára is elég olcsó.

Ezek az okok vittek rá minket, hogy az előző számban leírt CD-ROM cikk ne maradjon folytatás nélkül.

Az olcsó ár és a könnyű kezelhetőség végett most az ATAPI interface-szel rendelkező CD-ROM meghajtó kerül a bonckés alá. Amiről az előző számban nem esett szó, az a "melyik gépbe hogyan" kérdés.

Az Amiga 500/500+ egy külső AT buszos vezérlőt igényel, és nem baj ha a KickStartot is kicseréljük 3.0-ra vagy 3.1-re.



Az Amiga 600/1200-nál a belső AT buszos csatlakozót kell kivezetni és egy alakítóval 3.5"-re alakítani (aki 3.5"-es HD-t használ az már ezt meg is tette).

Ezeknél a gépeknél a drive csak kívül fér el, így nem árt egy külső ház beszerzése sem.

Az Amiga 3000 mivel csak SCSI vezérlőt tartalmaz, itt érdemes elgondolkodni az SCSI CD-ROM-on, mert különben vennünk kell egy AT buszos vezérlőt (ez nem túl olcsó -12 ezer forint, de kapható).

Az Amiga 4000-hez semmi extra nem kell, de azért itt is vannak gondok, mert a drive csak úgy fér be az 5.25"-es egység helyre, hogy az AT buszos szalagkábel középső dugóját dugjuk a drive-ba, mert ezen nincs lezáró műanyag és így 0.5 cm helyet nyerünk. A 4000-esnél van még egy lehetőségünk, a CD hangkimenetét az alaplapon levő hangbemenetre (az alaplapon bal hátsó három tűskéje) ráköt-

hetjük, így a CD is az Amiga RCA hangkimenetén fog megszólalni. Ezt a többi gépen is megoldhatjuk egy kis barkácsolással.

Feltehetjük még azt a kérdést is, hogy mire használhatjuk a CD ROM Drive-ot. Hallgathatunk vele Audio CD-t, nézhetünk rajta Kodak PhotoCD-t, használhatunk CDTV/CD32 programokat (AGA chipset szükséges a CD32-hez), játékokat, használhatunk PC-s lemezeket (a kompatibilitás persze csak adat szinten létezik pl.: JPG, GIF, WAV, S3M, MID...) és olvashatunk vele akár általunk íratott Amiga formátumú CD-ROM lemezeket (lásd a következő számban!).

Miután megvettük az ATAPI CD-ROM Drive-ot, csatlakoztassuk az AT buszos kábelre (az egyes láb mindig a táp felé van), majd dugjuk rá a tápkábelt és ha tudjuk, kössük be a hátsó hangkimenetet is, állítsuk be a jumper-eket, a HD legyen a master, a CD eddig a slave, majd a gép bekapcs.

A következő segédprogramokra lehet szükségünk: az L könyvtárba (SYS:L) egy CD filesystem, ami lehet a 3.1-es Workbench-hez adott "CDFileSystem" vagy ami még jobb, a "CacheCDFS" (én az utóbbit ajánlanám). Kell a Devs-be (SYS:DEVS) az "A4000\_Atapi.device" vagy az "A1200\_Atapi.device". Ezeknek a demo verziója csak egy óra CD használatot engedélyez, de regisztrálható. Végül pedig kell egy CD0 nevű mountfile a DosDrivers könyvtárba (SYS:Devs/ DosDrivers vagy SYS:Storage/DosDrivers). A CD0 tartalmaz egy device kezdetű sort, ahova a device neve kerül (pl.: a1200\_atapi.device) és egy FileSystem kezdetűt, ahol a filesystem kell, hogy legyen (pl.: L:CacheCDFS).

Más dolgunk nincs is. Ha felmountoljuk a CD-t, akkor a CD0: névvel hivatkozhatunk rá. Írni ide természetesen nem lehet, csak olvasni róla, így a Free Space mindig 0.

A CacheCDFS nagy előnye, hogyha a CD-n nem csak adat, hanem audio track is van (vagy csak audio), akkor automatikusan kirakja az általunk kiválasztott audioCD lejátszó program ikonját.

A CacheCDFS sajátos beállításait ugyancsak a mountlista egy sorába kell beírni. Erre a sorra példa a következő:

"Control = "MD=0 LC=1 DC=4 S L LV AL LFC=1 HR=.rsrc NC M AUDIO=C:PlayCD"

Az L konvertálja az összes file, volume nevet kisbetűre. Az LV konvertálja az összes volume nevet kisbetűre. Az AL au-

tomatikusan a nem Amiga CD-keket konvertálja kisbetűre. Az LFC értéke annak a karakternek a számát adja meg, amitől konvertálni kell. Az M használja a TD\_MotorOff utasítást az olvasás után. Az AUDIO pedig annak az audio player-nek a neve és elérési útja, aminek az ikonját a CacheCDFS automatikusan kirakja audio track esetén.

Az Amigás CD-ROM létjogosultságát az is bizonyítja, hogy az elmúlt időbe rengeteg CD-t kezelő program született, ezek szép sorban mind terítékre fognak kerülni, de most kezdjük a legegyszerűbb audio lejátszóval a PlayCD-vel.

Az Elaborat Bytes fejlesztette ki 1994-ben a PlayCD programot eredetileg az SCSI-II drive-okhoz, de jól működik az ATAPI-val is. A programnak egy fő képernyője van, melyen a CD-n levő számok mennyiségét és az aktuális track számát, a trackból és a lemezből letelt időt láthatjuk. Megtalálhatóak a szokásos vezérlő gombok (Play, Stop, Pause, Next/Prew Track, Eject) és a Track-eket jelző számok is, melyekkel közvetlenül érhetjük el az X-dik Track-et. A normál CD lejátszókhoz képest újdonság az, hogy egy slider segítségével beletekerhetünk egy mozdulattal a szám középebe.



A lejátszás módja (Mode menü) négyféle lehet. A Continue esetén a track-ek egymás után kerülnek lejátszásra. A Program mód a play előtt néhány track számának megnyomására vár, melyeket a play hatására a megnyomás sorrendjében fog lejátszani. A Shuffle módban összevissza hallhatjuk a track-eket. A Track módban pedig csak egy Track-et játszik le program, aztán megáll. Bekapcsolhatjuk a menüben a Repeat módot is ami a lemez, program vagy szám ismételt lejátszását eredményezi. A fő képernyőn található még egy hangerő szabályzó is (Volume), de ez csak az SCSI CD-ROM-okon működik.

Röviden ennyi lenne. A következő számban folytatjuk az ennél sokkal bonyolultabb (és néha használhatatlanabb) CD-ROM kezelő programokkal.

Petroff



# NOVOTRADE 2C Kft.



## Master System kazetták

Ace of Ace  
Back to the Future  
Basketball Nightmare  
Chuck Rock  
Desert Speedtrap  
Jungle Book

## Game Gear kazetták

Alien 3  
Desert Strike  
Ecco the Dolphin  
Jungle Book  
Robocop vs Terminator

## Mega CD lemezek

Tomcat Alley  
Double Switch  
FIFA International Soccer  
Ecco the Dolphin  
Prince of Persia  
Thunderhawk  
BC Racers  
Rebel Assault

## Mega Drive kazetták

NBA Live '95  
Stargate  
Generations Lost  
Ecco 2  
Jimmy White's Snooker  
Jungle Book  
Lion King  
Pitfall  
Syndicate

# SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

## Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



# JAGUAR



## 64 bites videójáték!

### ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien Vs Predator  
Brutal Sports Football  
Wolfenstein 3D  
DOOM  
Evolution Dino Dudes  
Tempest 2000  
Raiden  
Trevor McFur in the Crescent Galaxy  
Club Drive  
Dragon  
Kasumi Ninja  
Iron Soldier  
Bubsy  
Checkered Flag  
Zool 2  
**9.990 Ft**

### ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

**49.990 Ft**

### ATARI Jaguar kontrolpad

4.500 Ft



# ATARI

ATARI 520 STFM számítógép  
19.990 Ft  
Monochrome monitor ST-hez  
19.990 Ft  
SF314 külső drive ST-hez  
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.  
Tel.: 140-2954



# AMINET SET 1

Az Internet-ről már olvashattatok régebbi GURU számokban. Gondolom azt is sokan tudják, hogy e világot behálózó rendszer szolgáltatásain kívül Shareware és PD programokat lehet fel, illetve letölteni. Joco, és személy szerint én is (Joco jóvoltából) javarészt innen merítjük a PD, és SW rovatban ismertetett programokat.

Az Internet Amigás része az Aminet, itt egy megboldogult Amigás gigaszám csemegézhet kedve szerint. Csak hát nem mindenki jut a hálózat közelébe, pedig már potom 3.500 Ft+ÁFA-s áron 1 havi otthoni bérletet lehet vásárolni + a telefondíj (helyi).

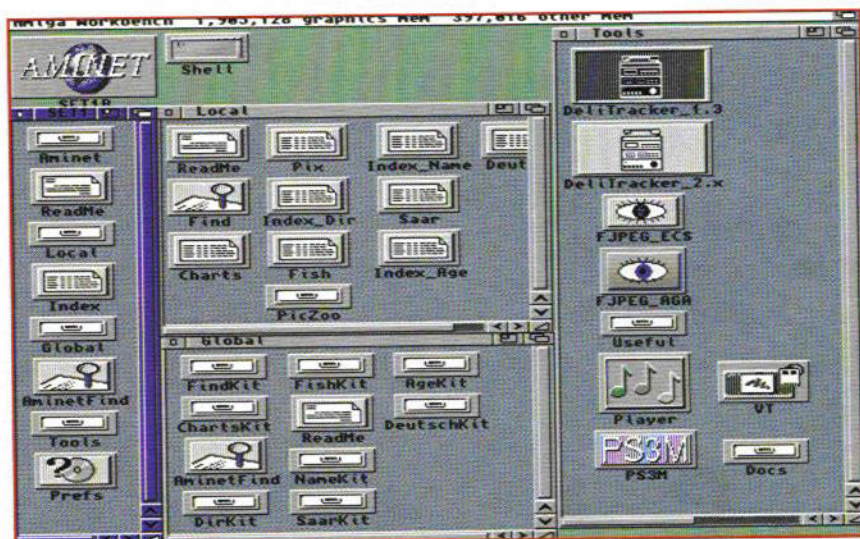
A hálózaton található programok utáni érdeklődés napjainkban hihetetlenül megnőtt, nem hiába. Így az AmiNet-ért felelős emberek engedve e nyomásnak, no meg pénzt és reklámt látva a dologban kiadták az első AMINET SET1 CD-s válogatását. A 4! db CD-n három év legjobb AmiNET válogatása található, természetesen tömörítve (LHA, DMS, RAR). A válogatás megjelenési ideje 1995. január 1. A programok mind Amigán mind pedig PC-n elérhetőek, letölthetőek, csak egy CD meghajtó szükséges hozzá. Hála az ATAPI-s CD-k terjedésének immáron Amigán sem megfizethetetlen egy CD meghajtó, feltéve ha van AT felületed (A1200-A4000).

A 4 CD egyszerűen fantasztikus! Totál tele van, ami kb. 2.3-2.5 gigabyte és full Amiga! Ha mindent kipakolnánk kb. 3000 lemez lenne és úgy 4 gigabyte terjedelmű, összesen 12000 program található rajtuk. Ha minden igaz, lesz itt egy kép a 4 CD (A, B, C, D) főbb témáiról. Mindegyik CD-n ún. kiemelt csoportok vannak ami azt jelenti, hogy arról a témáról azon a CD-n bővebben található anyag. Az A-CD util és programozási, B-CD grafikai, C-CD demo és játék, végül a D-CD zenei témáival emelkedik ki. Mivel hatalmas mennyiségű program található a CD-ken, csupán ezek átnézése is hónapokat venne igénybe, szerencsére a CD-t összeállító profi Amigások voltak. Igen precíz, átgondolt és viszonylag gyors is a tengernyi program átnézése (info), és az egyes programok kikeresése, mivel mindezt AmigaGuide formában tették, ezenfelül mindegyik (téma szerinti) direktoriban külön Index (text) fájlt találunk az aktuális tartalomról, csoport, név, méret, rövid leírás. Aki csak névszerint (ABC) vagy idő alapján szeretné megkeresni a programot ezekre is lehetősége adódik, de azt is meg tudjuk csinálni, hogy innen a Guide-ből kitömörítjük a kiválasztott fájlt, bár erre szerintem mindenkinek be van "lőve" kedvenc fájlmásolója.

Most pedig lássunk néhány programot (szerény) ízelítőnek a 12000-ból.

ASM forráslisták, programozási leírások, ROM Kernel Manual (1 MB LHA!), ASM coder sul, Amos források extensions (lásd AMOS rovat), C források, C leírás és util. AmigaE komplett + források + leírás + E-s újságok, GUI programozása (ASM, E, C), Oberon, Basic, ACE basic, BlitzBasic források és util, összesen kb. 180 MB és ez csak az első lemez. A berhelni vágyók is találnak sok építgetni való Amiga kiegészítő-

kedvelői nemcsak "apróbb" szerkesztőket és hasznos programcskákat találhatnak a CD-ken, hanem igen sok objektet, textúrát, valamint rengeteg animációt (Imagine, LW, MPEG), ezek mellett sok digitális és renderelt kép (JPEG, GIF, IFF) kapott helyet. Na jó, most és itt abbahagyom a felsorolást, mert ahogy ránézek a CD-k tartalmára még a negyedénél sem tartok. Olyan fajta program nem is létezik Amigára ami ezen a 4 CD-n meg nem található, akár tucatszám. Egyszerűen féltelmes.



ket, hang-képdigitalizáló, HD-s floppy, A1200 tower, I/O board, Midi interface, 1541-Amiga, Virus beeper stb. kapcsolószekrények. Texteditorok pl. Gold ED, print progok, fontkészletek úgy 10-15 MB (LHA) a gyűjtőknek.

Játékelőzetesek, shareware, és PD játékok szárai lappanganak a megfelelő fiókokban kb. 200-250 Mbyte-nyi.

Aki esetleg letöltötte "régebbi" demoit, introit itt újra rátalálhat. Viszonylag sok újabb keletű demokat is rejtenek a CD-k (SwitchBack, ILYAD). Sok slide show, music disc után örömmre pár magyar intro, demot tettek fel a korongokra NopAGA, Ray of Hope 2 stb.

A CD-k legterjedelmesebb részei a zene (util, mod, digi) könyvtárak, csak a 4. CD-n 380 Mbyte (LHA) e fiókocskában van itt kérem minden S3M, MOD, Chips, MED, digik... Zene util hegyek, szerkesztők (Tracker, 4-256 csatornás), playerek, sok Midi-s util, konverterek, ripperek... Másik jelentősebb állomány a PD utilok alkotója, számuk több ezerre tehető, átnézésük, kipróbálásuk heteket vagy inkább hónapokat vesz igénybe. Grafika, 3D

Az Amiset1 4 CD -je megvásárolható a PC AND MODELL2000 üzletében, ára pedig a 4 CD-hez, 2,5 gigabyte-hoz viszonyítva egyszerűen nevésségesen olcsó, annyira, hogy még lemosóztatni sem éri meg. AMINET CD-k sikerét az is bizonyítja, hogy már a 6. CD-nél tartanak. Persze mindig a legújabb a legdrágább CD, így akinek nem sürgős talán érdemesebb megvárni a következő SET-et (4 CD). A másik hatalmas ötlete az összeállítók az, hogy felhívásokkal fordulnak az AMINET felhasználókhöz.

Aki saját készítésű programot tesz fel a rendszerre és beleegyezik abba, hogy a programja rákerüljön a következő CD-s válogatásra, annak INGYEN! elküldik a CD-t. Ez nem kacska, és nem (csak) üzleti fogás, mert az egyik barátomnak már 2 db (AMINET 5-6) CD-t is küldtek a felrakott programjaiért. A következő SET reményeim szerint még az év végén megjelenik, erről feltétlenül írunk.

Addig is kellemes bogarásztást.

Angler



# Hírek

folytatás a 30. oldalról

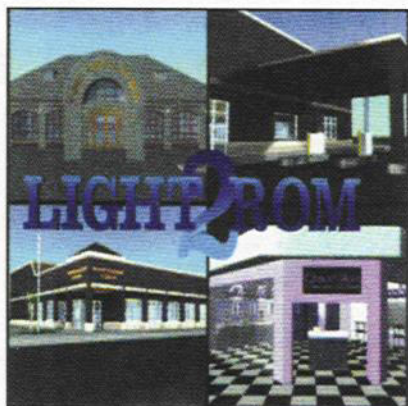
A fejlesztés jelenleg még az alapoknál tart. A választott nyelv – természetesen – az ANSI C, csak a C-ben meg nem írható részekre használható assembly. Hogy az Amigát megvásárló Escom-mal milyen lesz a fejlesztők kapcsolata, az ebben a pillanatban még nem tisztázott.

Az Amiga OS-sel kapcsolatos információk az Interneten keresztül érhetők el: az információs csomag az amigoinfo@aobh.xs4all.nl címre küldött levélre kapható meg.

## Light-ROM 2

A nagy sikert elért Light-ROM CD után megjelent a folytatás is. Május eleje óta mindenki számára elérhető az 350 MB új adatot tartalmazó második rész.

A CD-n 3.700 Lighthwave object található, a számtalan textúrán, képen, és animációs map-en kívül. A könnyebb használhatóság érdekében mindenhez tartozik egy kisméretű renderelt kép (thumbnail rendering). Most is megtaláljuk a Showcase könyvtárat, melyben a világ minden tájáról származó renderelt Lighthwave képekben gyönyörködhetünk.



E CD is multiplatformos, azaz nem csak Amigán használható. Ennek különösen most van jelentősége, hogy a Lighthwave 4.0-s változata hamarabb jelent meg PC-re, mint Amigára.

A Lighth-ROM listaára hasonló az elsőéhez, \$39.95-öt kell érte fizetni.

Michael Meshew  
Graphic Detail  
4556 South Third Street  
Louisville, Ky. 40214

USA  
(502)363-2986  
michael@iglou.com

## CD-1200 Plus

A német AlfaData egy új, az Amiga 1200-es PMCIA portjára csatlakozó CD-ROM vezérlőt hozott forgalomba. A vezérlővel ATAPI kompatibilis IDE CD-ROM-ok vezérelhetők.



Meghajtó szoftverként a Cache CD filesystem-et mellékelik, mely Photo-CD és multi-session kompatibilis, továbbá támogatja az ISO9660, Rockridge és a Mac HFS formátumot is. Egy CD<sup>32</sup> emulátor szintén része az összeállításnak, mely az audio-kábelrel együtt 230 DM-be kerül.

ComGo GmbH  
Schwanthalerstr. 12.  
80336 München  
Germany  
Tel.: +49 89 3211033  
Fax: +49 89 3174957

## Az Amiga World nem jelenik meg

Az legrégebbi Amigás újságnak számító amerikai kiadású Amiga World kiadását az 1995 áprilisi számmal megszüntette a kiadó Techmedia Publishing, mely egyébként az IDG kiadó csoport tagja.

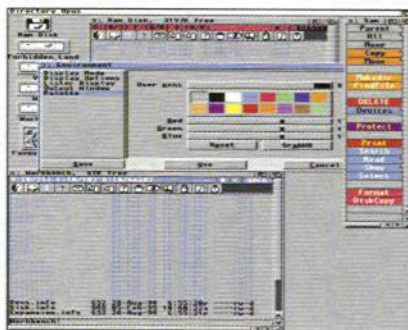
Bár a januári számban még megünnepelték a AW századik számát és az Amiga tíz éves múltját, valószínűleg a helyzetük már akkor sem volt a legrózsásabb. A megszűnés végső indoka az volt, hogy akkor még nem látszott a tizenegyedik hónapja tartó felszámolási eljárás vége.

Az Amiga World előfizetői választhatnak, hogy a továbbiakban az Amiga Copmuting (mely immár szintén IDG kiadvány), vagy a Digital Video-t kívánják a továbbiakban megkapni.

## A Directory Opus a kalózkodás áldozata lesz?

Jonathan Potter, a Directory Opus szerzője megdöbbenésének adott hangot, hogy kevesebb mint egy héttel a program megjelenésétől, széles körben elterjedtek a kalózmásolatok.

Az új változat egyébként 6 hónap kemény munkájának az eredménye, sőt már azóta is megjelent néhány hibajavítás, így a cikk írásának pillanatában 5.11 számít a legújabb változatnak. Az új program megdöbbenő mértékben eltér az előző változattól, és nem mindenkinek nyeri el a tetszését, bár az vitathatatlan, hogy lényegesen gyorsabb mint a 4.12-es változat. Az új filozófia legjellemzőbb tulajdonsága, hogy Workbench helyett is használható (installáláskor felajánlja, hogy a Workbench helyett induljon el). A sok változás miatt a régi megszokott konfiguráció a múlté, újra kell kezdeni az ismerkedést az egyes funkciókkal.



Érdekes vélemény olvasható a programról abban az Amiga Formátban, melyben 95 %-os értékelést kapott – 640x256-os felbontás használata mellett nem feltétlenül érdemes up grade-elni, mert kisebb a képernyő hasznos felülete mint a korábbi változatokban.

A program ára 139 DM, míg az up grade 69 DM-be kerül.

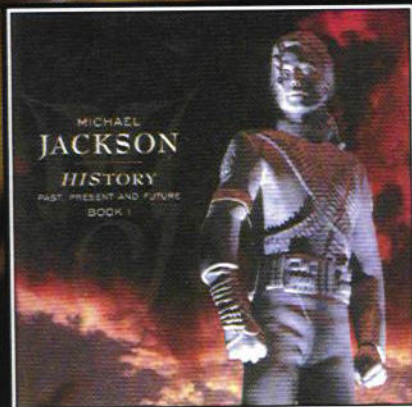
Stefan Ossowskis Schatztruhe  
Gesellschaft für Software mbH  
Veronikastr 33  
45131 Essen  
Germany  
Tel.: +49 201 788778  
Fax: +49 201 798447

(JOCO)



# Itt a Sony

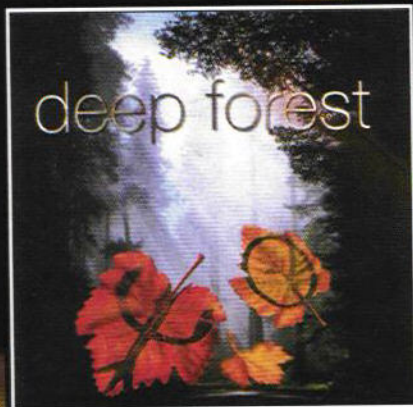
ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



## MICHAEL JACKSON - HISTORY

MC\CD\LP

Azt hiszem, Jacko-ról már mindent leírtak amit csak lehetett, sőt néha olyanokat is, amit nem lett volna szabad. A róla szóló irodalom lassan már több könyvtárat is kitenne, ezért én inkább nem veszködnék itt az életrajz stb. ismertetésével, ha valakit nagyon érdekel, az manapság már utána tud nézni magyar kiadványokban is. A HIStory pedig? Harminc dal egy egészen dupla CD-n, 15 régi valamint 15 új felvétellel. A régi dalok között megtalálható gyakorlatilag az összes MJ sláger, amely a slágerlisták élvonalában forgolódott. Mivel korosabbak is akadnak közöttük, az egész anyagot Digitally feljavították, a tökéletes hangzás kedvéért. A felsorolást ismét megspórolnám, bár telne vele az oldal, de nem hiszem, hogy volna olyan MJ rajongó, aki ne tudná nagyjából elsorolni, hogy milyen számok találhatók az első CD-n. A fontosabb most a második CD tartalma, amely ugyebár az új dalokat tartalmazza. MJ sokoldalúságát mutatja, hogy szinte minden számban tud új dolgokat mutatni, nem ismételteti önmagát, bár ezt egy ilyen világsztártól el is várhatjuk. Külön kiemeltem a Beatles feldolgozást, amely igazán eredetire sikerült és végre annyi remake után ismét jó hallani a Come Together c. dalt. A lemez első száma, a Scream azonnal a megjelenés után az első helyre ugrott majd minden slágerlistán. Egyszóval az első CD a tökéletes hangzás jegyében született, a második pedig a tökéletes világsztár alkotása. Manapság ez a dupla kötelező hallgatmány mindenkinek.



## DEEP FOREST - BOHEME

MC\CD

A Deep Forest nevű formációnak két tagja van, név szerint Michel Sanchez és Eric Moquet. Szűkebb körben talán ismertek idehaza is, hiszen első lemezük – amely 1993-ban jelent meg – nagy siker volt. Akkor az afrikai esőerdők mélyén gyűjtöttek dallamokat, törzsi énekeket, többek között Zaire-ban, Kamerunban. Ezeket keverték a kilencvenes évek ritmusával, stúdiotechnológiájával. Talán a legismertebb szám a video-siker Sweet Lullaby. Aranylemez az USA-ban és Angliában, dupla platinalemezz Ausztráliában. 1993 óta több mint kétféle millió lemezt adtak el. Ilyen előzmények után az elmúlt két év felfedezőmunkával telt a csapatnak. Ezenközben ismerkedtek meg Sebestyén Mártával, akit ha máshonnan nem, akkor a Muzsikás zenekarból illik ismerni. Egyébként a Muzsikás együttesnek három albuma jelent meg az USA-ban. Miután Márta hangja és a zenék elbűvöltek a két mixert, érdeklődésük a mi régiók felé fordult. A Bohème-n magyar, bolgár, fehér-orosz dalok találhatók, megfűszerezve némi japán, tajvani és inuit dallamokkal. Kedvenceim közé tartozik egy igen eredeti feldolgozás, hadd ne fordítsam: Le Chant Des Partisans. A nálunk már bemutatott Pré-A-Porter soundtrack albumon is lehet némi izelítőt kapni a zenékből. Ezen található a Márta's Song, melyben természetesen Sebestyén Márta énekel. Szóval a Bohème a Dance kategóriába lett sorolva, ami végül is igaz is, bár nem hiszem hogy mindenki erre a zenére gondol, ha valami talpalávalót szeretne kicsikarni a hajfiból. Ennyi talán elég is lesz figyelemfelkeltés gyanánt...



## SOUL ASYLUM - LET YOUR DIM LIGHT SHINE

MC\CD

A történet még 1981-ben kezdődött Minneapolisban egy középiskolában. Itt futott össze Dan Murphy és Karl Mueller, majd némi zenélgetés után csatlakozott hozzájuk Dave Pirner. Megalapították a Loud Fast Rules nevű zenekart, majd később nevet változtattak, ekkor vette fel a zenekar a Soul Asylum nevet. Első kislemezüket 1983-ban rögzítették, a címe Say What You Will. A nyolcvanas években felvettek még néhány lemezt és gyakorlatilag állandóan turnéztek, több-kevesebb sikerrel. 1991-ben a csapat a Columbiahoz szerződött, majd 1992 végén megjelenteti a Grave Dancer's Union c. lemezt. Az albumot a Shave és a Black Gold című dalokon kívül a talán legismertebb Runaway Train c. sláger röpíti a csúcsra és szerez sok rajongót a csapatnak. A siker több mint tíz év koncertezés után született meg és végre kikököntette az együttes tagjait a már-már monotonná váló eletritmusból, valamint visszaadta az önbizalmukat. Ezt lehet is hallani az új lemezen, amely a fent olvasható címet viseli. Ahogy Dave, az énekes-gitáros mondja: "Nem akartunk kommersz slágerzenét csinálni, hiszen ezzel igen sokan próbálkoznak. Azt hiszem soha nem fogjuk a slágerlistákat nezegetni és siker esetén a mellünket döngetni, hogy ezt mi csináltuk. Ez nem fontos." Az új lemezen tehát tíz-negy dal található az amerikai élet mindennapjaiból, megfűszerezve egy-két dalloggal, például felbukkan néhány kettejű amerikai elnök is a dalokban. Miután erről a zenéről nem igazán lehet sokat mondani a bevett kategóriák felhasználásával, inkább meg kell hallgatni.

STILLA

## SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK MICHAEL JACKSON-HOZ KAPCSOLÓDIK:

MINDEN IDŐK LEGNAGYOBB PÉLDÁNYSZÁMBAN ELADOTT LEMEZE A THRILLER? MENNYI IS EZ KB.?

A. 5 MILLIÓ B. 10 MILLIÓ C. 47 MILLIÓ

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

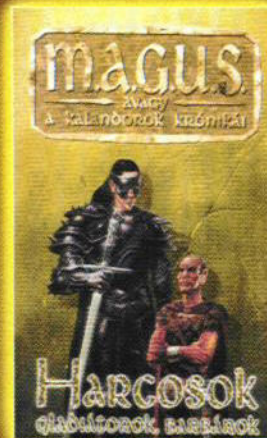
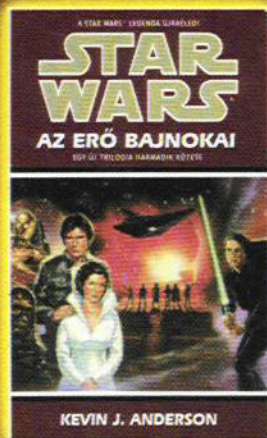
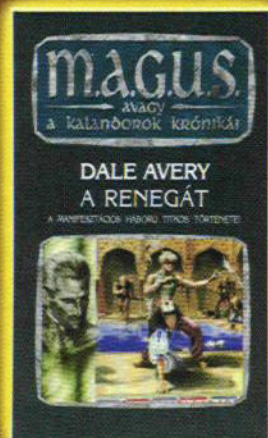
CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: AUGUSZTUS 5.

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

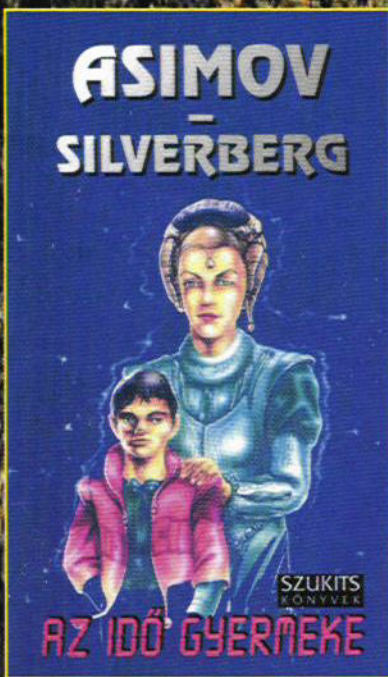
TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zenebolt 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÁR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.



# Külvilág



## ÚJ VALHALLA KÖNYVEK



### Plusz egy könyv...

Miután végre megjelent jó néhány könyv, így most harmat ragadnak ki a választékból, amely remélhetőleg egy ideig legalább ezen a szinten marad...

#### Dale Avery - A Renegát

A M.A.G.U.S. kedvelőinek jó hír, hogy újabb kötet látta meg a napvilágot, amely Ynev történetének egy igen érdekes mozzanatát ragadja meg. Történt pedig, hogy a sivatag mélyén újraéled egy régen elfeledett amund isten, Amhe-Ramun. Krán és Pyarron csap össze, vagy inkább összefog a közös ellenség ellen? Érdemes utánajárni a választásnak. A manifestációs háború előtörténete igencsak sok izgalmat tartogat az olvasó számára, hiszen erről a korszakról még nem jelent meg egy történet sem, ha jól tudom. Mindenesetre reméljük, hogy lesz folytatás...

### Asimov - Silverberg : Az Idő gyermeke

Sajnálatos tény, hogy olyan témákat amelyek jók voltak egy SF novella erejéig, később némi erőlködéssel regénnyé fújnak fel. Ebből néha jó dolgok is kiszülhetnek, lásd a Leszáll az éj c. regényt, szintén a fenti szerzőpáros műveként. Ebben a könyvben csodálatosan bomlik ki a korábban novellafomába sűrített cselekmény, mindvégig fogva tartva az olvasót. Az idő gyermeke c. könyvről sajnos ez nem mondható el, bár a szerzők mindent megtesznek azért, hogy a feszültség végig az olvasóval maradjon. A téma viszont ezt nem nagyon teszi lehetővé. Röviden a sztori : időgép segítségével a huszonegyedik századba hoznak egy neandervölgyi ősembergyereket. Miután ez a kísérlet sikerül, megpróbálják beilleszteni a gyereket a 21. század elejének életformájába. Ezt a heroikus küzdelmet a gyerek mellé felvett gondozónő szemszögéből ismerhetjük meg, aki beszámol a gyermek fejlődésének fázisairól. A gyerek négy év alatt sok mindenben átmeleg a Századok Intézet falai között. Közben néha-néha bepillanthatunk annak a törzsnek az életébe is, amelytől a gyereket elhozták, ill. az ő szemszögükből az Istennő magával vitte. Lassan-lassan azonban kihuny az érdeklődés a gyerek iránt, mindenki az új középkori projektekre figyel, melynek célja egy középkori parasztot átragadni a jövőbe. Így aztán megszületik a döntés, vissza kell vinni a gyereket a saját korába. Csak a nevelőnője tart ki amellett, hogy ennyi idő után már nem szabad visszavinni, de nem hallgat rá. El is indítják az átviteli folyamatot, de ekkor drámai esemény következik be. Nos, ennyi. Ha ezt elolvastad, akkor vedd úgy, hogy nagyjából minden érdemlegeset tudsz a 255 oldalas könyvből, kivéve természetesen a slusszpoént, ami kb. 3 perces kemény fejtörés után kitalálható. Féltreírás ne essék: ez egy nagyon jól megírt könyv, mindössze az a bajom vele, hogy némileg unalmas, mint az már a fentiekben is próbáltam érzékeltetni. Aki szereti Asimov ill. Silverberg közös stílusát, amelybe egyébként mindketten a pozitív dolgokat adták, az nyugodtan vegye meg a könyvet, nem fog csalódnai. Csalódnai csak azok fognak, akik a remek stíluson kívül valami történetet is várnak a nagyhírű szerzőpárostól, a remekül megírt kis részleteken kívül is. De ezt már neked kell eldöntened...

### J.R.R. Tolkien - A Gyűrű keresése

Középföldé-rajongók figyelem! Itt egy újabb kötelező olvasmány sokunk kedvenc világának jobb, pontosabb megismeréséhez. Christopher Tolkien, az író fia válogatta ezeket a történeteket, amelyek újabb részletekkel szolgálnak e világ történelméből. Most az első rész jelent meg. Befejezettlen regék Középföldéről és Númenorról alcímmel. Csak néhány cím a tartalomról, bízom benne, hogy vannak olyanok, akiknek nem lesznek teljesen idegenek a címekben szereplő személyek, helyek, tárgyak stb... Tehát: Tuor Gondolfinba jöveteléről, Húrin gyermekeinek története, Galadriel és Celeborn és a lórien Amroth király története, Amroth és Nimrod és nem írok többet azért sem. Figyelem, a könyv végén néhány eredeti térkép található! Megfontolást érdemlő tény viszont, hogy a Szilmarillok c. könyv ismerete legalábbis ajánlott, szerintem nem elég csak a Gyűrűk Ura ismerete. Továbbá inkább csak azok vegyék meg ezt a kötetet, akiket mélyebben érdekel ez a világ, nem riadnak vissza jó pár oldalnyi jegyzettől, megjegyzéstől, akik hajlandók némi nyelvtudást fejtgetést is befogadni, szóval tényleg csak igazán rajongóknak ajánlanám a kötetet, nekik viszont nagyon, hiszen ismét új szemszögéből nézhetünk egy-két ismertebb eseményre, alakra. Nagyon üdvözlendő a tény, hogy nálunk is megjelennek ilyen kötetek, amelyek nem kizárólag a közönségsikerre hajtanak. Igaz, hogy BP-en van már egy bolt, ahol ékes angol nyelven ugyan, de majdnem bármilyen beszerezhető. Egy szóval aki nem mélyedt el Középföldé történetében, az inkább hagyja ki ezt a könyvet.

STILLA



# DEMOLÓGIA

Howdy Amiga Sceners!!!

Az e havi szám nyitásként sokak kívánságát kielégítve, leközlök egy olyan anyagot, amely közvetett módon ugyan, de mégiscsak hozzá tartozik a demologia, a demotörténelem teljes értékűségéhez. Remélem az érintettek a legnagyobb megelégedéssel fogadják majd a hirt, miszerint megjelent a:

## The Video Game Soundmakers / Maniacs Of Noise!!!

Feltételezem sokak emlékében él még a C-64 scene legendás zenészeinek gyűjtőneve, a Ma-



niacs Of Noise. Nemrégiben kaptam meg Jeroen Tel-től, a csapat egyik kiváló tagjától "The Video Game Soundmakers" nevet viselő CD albumot. A hanganyagban egyaránt fellelhetjük mind a régi, hamisítottan computerax, mind pedig az új kor stílusjegyeit viselő techno irányzatot. Ezen gerincvonalon kívül még számos egyéb műfajt is magában rejt



a nem egészen hatvan perces nyomulás. Akinek sikerült felkeltenem az érdeklődését egy megrendelés erejéig, annak várom levelét. A borítékot a szerkesztőség címére legyetek szívesek címezni, feltüntetve

rajta minél nagyobb karakter-készlettel személyemet. A továbbiakról levélben tájékoztatlak benneteket. A kérésem pedig ezzel kapcsolatban még csak annyi, hogy megcímzett, bélyeggel ellátott válaszborítékot is legyetek szívesek küldeni. Most pedig lássuk, mit tudok ma feltálni a továbbiakban.

## Hopefully dead / Oxyron

Code: Axis  
Raytrace: TTS  
Music: Union

Pár évvel ezelőtt, amikor a

C-64 scene elveszítette nagyjait, mentősergként vonult be a demozás történetébe ez az igen aktív banda. Műveiket szemlélve bizonyítást nyert, hogy a jó öreg gépen mindent meg lehet csinálni, amit bármilyen egyéb tákolmányon. Teltek múltak az évek, és a crew mit sem vesztett népszerűségéből. Mára pedig már az Amigás szekciójuk is biztos alapokon nyugszik. Alkotásaikból kiderül, hogy nemcsak a jó code-ra, hanem a fantáziadús design-ra is kellő figyelmet fordítanak. Úgy mint: wormhole effektus, amely egy ör-



vényt szimulál, ami textúra felületet nyel el egy végtelenített algoritmus hatására, vagy a Spacecut rutinjuk, amely két egymásba áthatást képező

textura box mögött nem rest még egy plazmát is mozgatni.

A

sajátjuk, mégis megemlítenéd, hiszen ők forgatták meg az egészet először a képernyő sik-



jában. Pihenésre nincs idő náluk. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy máris készül új, minden bizonnyal felfreggető produkciójuk 64!-en.

## Dreamwalker / Freezers

Code: Sputnik  
Graphics: Imperator  
Musics: Dreamer

A lengyel headquarter-ü group már az eddigiek során is bizonyította rátermettségét, most pedig újra nekiveselkedett, hogy hírnevét öregbítse egy music disk által. Az "United Arts Company Inc." animációjával nyitnak, amely meglepően filmszerű kezdés megvalósítá-

## Magnum / Ultravision

Egy igen érdekes művel néz farkasszemem aki arra vetemedik, hogy belöltse ezt az Music Television-t majmoló stúdiót. A felvonultatott képek egytől-egyik a Magyar televízióból is ismert Magnum reklámból lettek kidigizve, soundt-x-nek pedig a



gondolom sokak által ismert Beavis and Butt-head idióta beszélőszavai lettek bevágva. Már éppen reménykedtem, hogy nem látom hőseinket viszont, de sajna ez csak hiú ábránd

maradt, ugyanis az endpartban kezdetét vette a tombolás a Loser-re. Nagyvonalúan megbocsátottam eddigi hülyeség-áradatuknak, és gyorsan nyomtam három gombot, mielőtt újra lefárasztottak volna.





sát tette lehetővé számukra. A menürendszer igen ötletesen, némiképp talán egy kicsit drasztikus formában van kidolgozva. Utóbbin a körbe-körbe keringő szemgolyók látványát értem. A zenék pedig egyöntetűen újak a számítógép világában. Nem igazán akarom hinni a fülemnek, amikor a tiroli mulatós táncok egy csoportját felfedeztem, illetve tuty-

pet kaphatunk a Commodore sorsának alakulásáról egészen a születésétől napjainkig. A témák igen széles skálán helyezkednek el. Betekintést nyerhetünk vallási kérdésekbe, illetve különböző, scenetagek által írt fordulatok novellákba. Végül

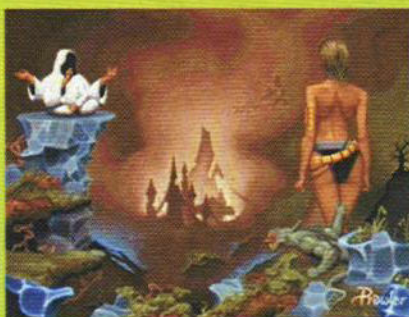


pedig egy beszámolót olvashatunk a római Pixel Art Expo történetéről, amelyről annyit illik tudni, hogy ugyanúgy competitionnak vannak, mint egy nagy partynak, csak éppen jóval professzi-

## Tato / Passion

(Code: The Whistle • Gfx: Prowler • Music: Cutcreator)

Újabb dán szekta alakult a scenetagek legnagyobb örömeire / bánatára. A dentroban ugyan nagyrészt csak a csapat jelenlegi felállása, és a jövőben kibocsátásra kerülő művek ecsetelése van terítéken, de az igen jó grafikai, és bolondos audio aláfestés mellett. Ha a crew-t alkotó tagok listáját jobban szemügyre vesszük, megállapíthatjuk, hogy nem kezdő banda. A címerük egy, a szájában bevásárló kosarat cipelő eb, amelyet múltán elkönyveltünk, gyorsan bevektorizálnak a nagyobb nyomtaték kedvéért. Igen érdekes az effekt, ugyanis a képernyő színével megegyező palettájú az ábra, és csak akkor tűnik elő, ha a kék színű rasterbarok keresztül futnak rajta. Remélem nemsokára egy napon említhetjük őket a Polka Brothers-szel.



tyengetős, csujfogatos (remélem elég népiesen fejeztem ki magam) dallamok csendültek fel. Ebben a pillanatban már tudtam mi hiányzott az életemből. Mellesleg megjegyzem, hogy ilyen zenét megírni nem éppen leányálom. Érdekes tehát reset előtt felfigyelni arra, milyen technikai apparátust igényelt ezen modulok elkészítése az alkotó részéről. Utóbb hiddenzax-ok jelenlétét tapasztaltam a funkció billentyűk által, azonban a stílus továbbra sem nyerte el tetszésemet. Persze kinek a pap, kinek a papné, kinek a lánya.

### D.I.S.K. #10 / Gods

Avagy: Digital Information Service for Computer freaks. A norvégok, és egyúttal a scene legrégebbi diskmag-ja idén májusban jubilált. Jubileumi számukban rengeteg olyan cikk jelent meg, amely az úgynevezett TFS-ekhez (True Scene Freaks) szól. Bepillantathatunk Ra / Sanity, Mr. Hyde / Andromeda, illetve Nighthawk / Rebels magánéletébe. Rengeteg fontos információt gyűjthetünk be arról, hogy hogyan kell a megfelelő proggnyelvet kiválasztanunk egy adott feladatra. Természetesen sohasem felejtve azt el, hogy Intel Outside. Ké-



onálisabb szervezőgárda biztosítja a felejthetetlen élményeket.



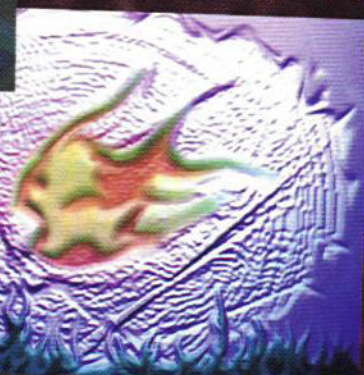
### CHIT CHAT #15 / Mirage

Bátran állíthatom, hogy ez a mag egyike azon scenetermékeknek, amelyek a lehető legfrissebb hírekkel, és újdonságokkal rukkolnak elő a nagyközönség igényeinek kielégítése céljából. A mostani szám sem okozott csalódást, amelyre jellemző, hogy például Facet, a chart-ok élére magát betéskelő grafikus kizárólag itt volt hajlandó beszámolni elsőnek a "No more lies" címet viselő, az

elkövetkezendő hetekben megjelenésre kerülő slideshow-járól. Külön érdekessége a dolognak, hogy minden egyes kép saját alkotás lesz. Facetnek nem tiltott szándéka az sem, hogy ezzel egyúttal talán lehetősége lesz arra is, hogy

pótlás. Ezt azzal magyarázza, hogy az elkészített játékok a crackerek introkkal ellátva feltörnek, az introk egy idő után demokká válnak, végül pedig gamegyártás lesz a végeredmény, amelynek megjelenését az újdonsült crackerek már alig várják egy kis törés erejéig. Az újságban egyébiránt található még egy Birthday menürendszer is, amiben a leghíresebb szintagek születési adatait közlik le. Itt aztán elcsodálkozhatunk, ki hány éves is valójában. Biztosíthatlak benneteket, én is meglepődtem, milyen széles korosztály érdekelt az ügyben.

Rainbow / Chromance



közvetett módon ösztönözze a scene többi grafikusait is egy kis kreativitásra.

Érdekes cikket olvashatunk a széna életének körtolyamáról, amely azt hivatott megjeleníteni, hogy a software házak által elcsábított demomakerek helyett folyamatosan lesz után-

[Köszönet illeti Lord / Absolute-ot azon képekért, melyek tőle kaptunk.]





# TOPLISTA

## TOP 10

UFO - Enemy Unknown  
Pizza Tycoon  
Dune II  
Pinball Illusions  
Genesis  
Settlers  
Sim City 2000  
Ishar III  
Sensible Golf  
Valhalla II

Ponyvaregény  
Forrest Gump  
Vírus  
Nyakunkon az élet  
Holt költők társasága  
4 esküvő és 1 temetés  
Zaklatás  
Született gyilkosok  
Szenvedélyek viharába  
BRIAN élete

K240  
Settlers  
UFO  
Genesis  
Dune II  
Syndicate  
Battle Isle  
Transartica  
Populous II  
Powermonger

## BEAR's TOP 10

## DEL & CSONGOR FILM TOP 10



R-TYPE II



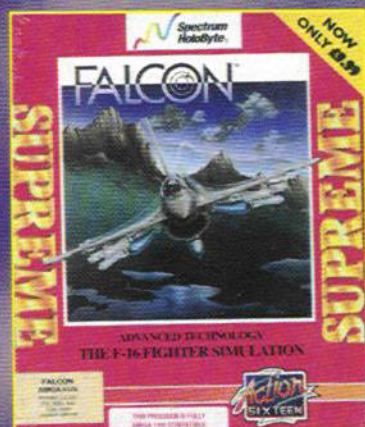
TROLLS



KNIGHTMARE



OPERATION  
COMBAT



FALCON

AMIGA programok mindenkinek!  
A programok ára: 1599 Ft  
A megrendeléseket a következő címre várjuk:  
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765





# LEMEZ MELLÉKLET

## SENSIBLE GOLF

A remek golf program játszható demoja.

## JIV V1.22

A PD Zónában ismertetett képnézegető program.

## SIEGE OF THE BEAST

Shareware táblás játék.

## DOGFIGHT V1.2D

Lövöldözős freeware játék, nagyon jó buli egymás ellen játszani vele.

## ASSEMBLY

Az újságban leközlött assembly lista.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:

GURU  
1399, Budapest Pf. 701/765

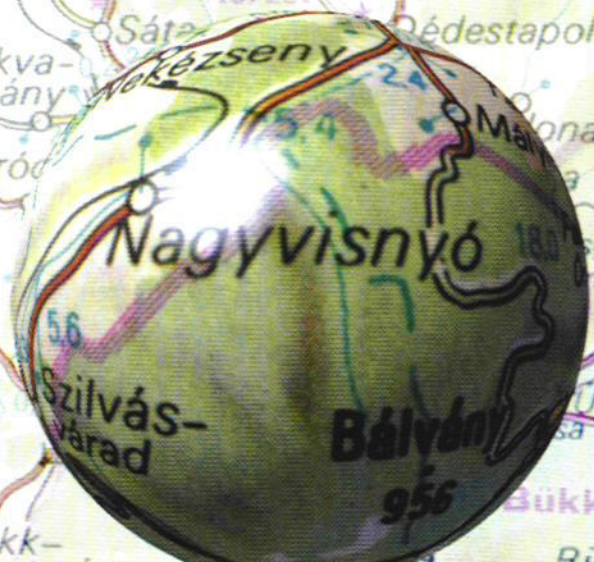
A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

# TÁBOR

Ugye Te is tudsz a táborunkról? Nos, ha nem tudnál róla akkor sürgősen olvasd el az előző számban az információkat a nyári nagy közös nyaralásról.

Még most sem késő talán, hogy Te is velünk táborozz Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.

Jelentkezz a GURU  
címén:  
GURU 1399 Bp.  
Pf. 701/765







## AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21.

Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

## CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92.

Tel./Fax: 202-6438, 06-30-406-138

## ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rakóczi út 4-6.

Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

## ARZENÁL ÁRUHÁZ

1076 Bp. Thököly út 2.

Tel./Fax: 322-3817

Az első CD-ROM katalógus, mely CD lemezen jelenik meg. Több, mint 1200 lemez címe és részletes tartal-

ma mellett megtalálhatók a CD-k borítói true color és 256 színű változatban is. A teljes lemezkapaci-

tást kitöltő katalógus-adatbázishoz kapcsolódik több most megjelent, illetve hamarosan piacra

kerülő magyar CD demója is. A katalógus keretprogramja Windows alatt működik, könnyen

kezelhető, 44 féle keresési opcióval rendelkezik. A kiválasztott tételről

automatikusan megrendelést is nyomtathat. A következő szám megjelenése

júliusra várható, melyben számot adunk a legújabb multimédiás hard-

ware és szoftware csodákról, számos írást tartalmaz majd

hihetetlen érdekességekről. **Keresés az üzleteinkben vagy bármelyik számítástechnikai boltban!**



Az első hazai CD-ROM, amely

teljes mértékben kihasználja a

multimédia nyújtotta lehető-

ségeket. A CD-n az igényes

rockzenét játszó Topó

Hungaroc Trupp együttes

zeneszáma mellett a legkorze-

rűbb multimédiás fejlesztend-

szert készült program szórakoz-

tatja a felhasználót. Teljes

képművészi klipet, az együttes

tagjainak képes életrajzait tar-

talmazó enciklopédiát és még

sok érdekességet láthatunk. A

program látványcentrikus, min-

den korosztálynak ajánlott.

## TOSHIBA, SONY 76 E

4x SPEED CD-ROM

DRIVE +

10 CD LEMEZ

28.990,-Ft

## BITMAX 88S!

Már működik.

NON STOP

Tel.: 267-9918

320,-



Új Cd-k, Szuper árak

Dark Forces 5990,-

System Shock 6990,-

...hef árcék nagy kedvezmények...



Postai utánvét

Tel.: 267-9919

1410 Bp. Pf. 185

Gyors, kényelmes.

## Hardware-M

1067 Bp. Csengery u. 55. Tel.: 132-6841

Az olcsó is lehet jól!

286-os már 18.000,- Ft-tól

386-os már 25.000,- Ft-tól

486-os ..... HIVJON!!!

## Hangposta és Faxbank

4 ONLINE VONAL

Tel.: 267-9916

Éjjel-nappal lekérhető naprakész ingyenes információk!



Írható CD-lemezek

nagy választékban

1190,- Ft -tól

TDK, Kodak, Philips

## Mentse, ami menthető!

ADATARCHIVÁLÁS

3000,-Ft, lemezzel együtt

Ha kicsi a winchestere, tárolja adatait

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.